
HKABC
ABC
遊戲誌專題——E3遊戲展總結
2000年6月3日
128
遊戲誌
完美版
GAME PLAYERS
MAGAZINE
隨書免費附送攻略別冊
超級機械人大戰α
遊戲誌動感VCD
櫻大戰
教你如何1腳踏6船
熱血攻略堂堂出擊！
●EVERGRACE
●薩爾達傳說姆莎拉之面具
●RENT A HERO No.1
●SORCERIAN～七星魔法之使徒～
●BREATH OF FIRE IV不變的人
●新世代機械人戰記BRAVE SAGA 2
60大版完全攻略法
超級機械人大戰α
售價港幣35元正
4 895011 311285
© 葦プロ © 1997 GAINAX/EVA 製作委員會
© GAINAX/Project Eva. • テレビ東京
© 創通エージェンシー • SUNRISE © ダイナミック企劃 © 東映
© 東北神社 © BANDAI • VICTOR • GAINAX © 光プロ / アミューズビデオ /PLEX/ アトランイス
© ビックウエスト © BANPRESTO 2000



遊戲誌誠徵

1）見習編輯

2）攻略編輯

現在又要招收新血，假如你自問打機叻過人，擁有以下條件，就有資格成為《遊戲誌》編輯。

(1) 無需經驗，對遊戲機有一定認識，中文程度良好；略懂日語及中文輸入法為佳。

(2) 具撰寫家庭遊戲機攻略經驗，中文程度良好，懂日語者更會優先考慮。

不論你有沒有才華，快將個人履歷及申請職位，連同一份600-1000字的介紹或攻略稿件，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明應徵編輯，或將以上資料傳真到28662618。

LOOK!編輯TALKING

有點閒的隨風

◆終於解決了一件放不下的事，雖然也許還會有點問題，不過一定會沒事的！

◆最近經由友人發現了一間好平的機鋪．令到隨風成日走去打機，狂練《KM》(俗稱鋼琴機)。

◆終於清理左家中的一堆廢物，隨風發現家中的東西不是雜誌便是小説漫畫，在家中賭錢實輸(書)梗！

◆最近的心情有點大起大落，希望過了「那個時期」後會沒事吧！因為常常發瘋終於不太好…

◆好想搵某位朋友出來食飯呀！不過，出到來又怕冇野傾><！

◆「吵架為了解朋友，哭泣為表達感情。」

「真實」與「假象」交錯的MS話——

◆世界越是進步，「假象」就越多…

◆不要以為在遊戲界沒有「假象」，其實就在你眼前…

◆想找尋遊戲界的「真實」，就必要心思熟慮，不是看表面，而是看「真實」的內涵…

◆似乎攻略的「真義」已被人遺忘…

◆甚麼是「前退兩難」，在這兩星期裡完全感受得到…現在MS的腦海空白一片…

◆筆者要補充一句：「我不是你的扯線公仔、更不是你的玩偶！」

◆這個世界充滿著「歧視」、「針對」、「自私」、「妒嫉」、「黑暗」…這些全可在人身上找出…

◆看來筆者達不到讀者所望…SORRY…不過相信那人絕對能勝任的…

◆筆者得以修養心身才行、不然就不能在這「黑暗」的世界生存…

◆今期的工作突然在27號那天暴增，數數看…筆者除了負責一份攻略之外，還有兩份攻略擔任協力的角色，以及所有遊戲誌的大小事務…原來筆者有這麼多時間(汗)。

◆原意不是這樣的，但結果卻變成這樣…究竟是好還是不好？但始終這不是筆者的構思…

◆今期真的很對不起大家，要大家辛苦了！尤其是SAKURA KI、小璘、時雨、MARKS…總之所有GPM的編輯都很辛苦，筆者一定請你們吃飯來補償…

◆最後、筆者對於片面的東西極為討厭，相反內裡的真實就極為敬重。

PS：筆者的Home Page地址：「www.geocities.com/gm_ms_2000/」(有空來看看，隨時歡迎來互LINK的 ^_^;)

追跡者 0 的騙者話

■暫時的工作情況仍算不錯，很好很好。

■Dir en grey和PIERROT的新SINGLE快將推出，絕對期待！

■ 最近看了《GARDEN》(Dir en grey)，雖然已經預計了裡面的是五位人妖(正確來説四位，die仍是穿男裝的)，但看到裡面京的造型也被嚇了一跳。雖然首歌勁正(可説是自己最喜歡的indies時期的歌曲了)，但食飯時最好不看(頂唔順的話)……

■ 今期不少自己的稿只用了NEMESIS這名字(樂園莊編者話除外)，原因其實也是「費是煩」。不過大家知不知NEMESIS的真正意思呢？其實這字的真正意思才是我用這名字的主要原因，加上自己喜歡《BIO》便成了現在的筆名。(NEMESIS真正意思是甚麼？查查字典吧，但先此聲明我不是女性，更不可能是神)

■ 既然上期付上了一張Toshiya的圖片，今期不如用die的圖片吧，至於其他成員嘛……

仍在工作中的SAKURA KI

當寫這稿時，在下仍在工作中。原本一直按照時間表工作的在下，因為突發的事件令到交稿的時間出現很大的問題，所以在下才會這個時候仍在工作。雖然是很辛苦，不過這次事件中可以令在下覺得GPM編輯部的同事很好，如果不是MS和小璘的幫助，在下真的不知怎樣，在此要特別多謝兩位。因在下仍要工作，今次講到這裡BYE BYE

有少少病的時雨話：

■ 香港會不會有《VOOT 5.66》已成為筆者最關心的課題。

■ PS2的《SCANDAL》好像很不錯，果然是DVD……

■ 筆者沒有被選到做《DIABLO 2》的BETA TESTER，有點失望。

■ 最近筆者花了一個星期時間就在UO中練了個GM WARRIOR出來，實在和以前的系統有天淵之別。

■ 但GM MAGERY仍是遙遙無期……

IKI 話：「趕稿‧‧‧‧溫習‧‧‧‧考試‧‧‧‧呢D就係我的生活！慘！！」

◆讀咁耐書，從未試過以咁「平常心」對待考試，難道這意味著‧‧‧‧

◆「永遠不懷疑自己所堅持的思想、所做的事是百分之一百正確的人，的確有無限的自信；永遠不讓別人挑戰的權威，的確像是至高無上的權威；然而，這樣的自信與權威是靠不住的，那祇不過是自欺欺人罷。」

◆「愚而好自用，賤而好自專‧‧‧‧」偏偏在現實中就有不少這類人，誠是可笑復可悲。

◆字數夠了，任務完了。

爽快的MARKS

由於今期筆者實行了早上班的計劃，令工作的時間變得比較充裕，而工作的進度只是比預期有少少偏差，筆者已經非常滿足。因為這計劃令到經常帶著呆滯腦袋的筆者變得比以前清醒了很多，所以筆者覺得早起絕對是一件好事。

此外，筆者亦終於安裝了「X線寬頻」，而覺得這次決定是絕對正確的，一來不用煩惱，而速度比起之前所用的某大ISP公司寬頻更快更爽(另一個轉換ISP的原因就是其服務與收費不成比例，而且服務態度極其差劣，就算投訴亦沒有人跟進，即使被收購，也只是一個負累，這是一件令人筆者非常憤慨的事)。

看完被咀咒錄影帶的小璘——（笑）

☆很久也沒有在放工後，為了自己想玩的Game而夜睡覺了……(苦笑)

☆終於收到E.M.U的「最後」了，很多謝日本的朋友將預約代為寄來啊！

☆在「最後」的錄影帶中，竟然發現小璘存在！能夠與E.M.U一同在錄影帶中，小璘真的很開心呀！(傻了)

☆由於收到突發消息，唯有將所有想做的事情之工作次序掉轉吧！

受病魔折磨的咸旦仔

◇ 為了打FIFA而什麼工作都沒有做呢？

◇ PS2首個足球真的沒有令人失望。

◇ 不得了呀！大牙先生被充滿智慧的智慧牙先生迫害呀！

◇ 大牙先生忍無可忍下決定搬走了！

◇ 這樣搬一搬不見了幾千大元呢！

◇ 機戰α特別版被抄至$1300大元，老番也抄至$60大元，真可惡呢！

◇ TOMB RAIDER Ⅳ 又再推出DC日版了！

◇ 現在的咸旦仔心口只有一個「趕」字！

◇ 快些做完可以多些時間打FIFA呢！

◇ 號外呀！病魔打敗了咸旦仔呀！

悟空

◆今期筆者本可很早便可將所有工作完成，奈何27號出現了突發事實，令一些差不多已完成的工作要全數放棄，難得筆者用了那麼多時間與心血……

◆聽聞數位前同事做了一件人神共憤的事，不知是否真的。

◆很久也沒有製作機戰的攻略本了，單是要記回機體的中文譯名也是一件很困難的事，幸好筆者對機戰系列的遊戲始終有點保存，不致常常去打聽。

◆近日的天氣非常炎熱，真想到游泳池暢泳一番，就暫定於下星期出動吧。

◆速度與質素可以肯定是不能成正比的。

◆筆者打算報讀另一個學位課程，不過問題是有決心並不代表有時間，要認真考慮清楚。

◆ 多人連線的遊戲開始在公司興旺起來，不過MAC與PC遊戲的推出時間相差實在太大，要玩回真的要用點時間。







遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE VOL.128目錄 2000年6月3日

隨書附送攻略別冊

60大版超級機械人大戰α攻略別冊

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、漒水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

- 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

攻略資訊港

GP 樂園

NOTES FROM EDITOR

HI！大家看到今期的內容，不知有沒有感到驚訝呢！為甚麼這樣說？你看！我們的《機戰α》攻略達60大版，更要請了百忙的赤目黑龍前輩親自操刀，以及JJ、四哥、悟空、IKI的協力來完成，你說是不是很「強」呢！大家一定要支持支持！

另外、還有我們的超詳盡《SAKURA》攻略，除了SAKURA KI之外，還有筆者和小璘的協力，不過這樣還未算，接下來的「強勁」遊戲攻略會陸續有來！(MS)

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆責任編輯／MS
◆執行編輯／時雨
◆編輯部／MARKS、小璘、IKI、悟空、NEMESIS-T00、隨風、Sakura-Ki、咸旦仔
◆特約筆者／赤目黑龍、阜林三郎、露嘉
◆封面設計／子濃、KAN
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG　　電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

熱點新作



情報Guide

KOEI的光榮之道





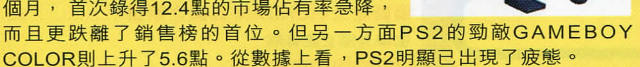
KOEI的遊戲一向深受玩者的歡迎，當中最令人沈迷的可以算是中國歷史遊戲《三國誌Internet》，此遊戲令很多人忽然對中國歷史發生興趣。此外《信長的野望Internet》又令很多玩者忽然對日本的歷史很感興趣。最近KOEI向外界發表在今年的秋天會推出一個新的Internet遊戲《APSARAS》。

新遊戲機戰國時代的序幕!?

家庭用遊戲機之戰爭到了2000年這個新紀元的開端，已進化到一個新的境地。早前為業界颳起了一陣暴風的"怪物" - PlayStation 2 ，已經由SCE帶了給我們。不過雖然君臨天下之勢若隱若現， 可是憂慮的叫聲也是此起彼落。另一方面， 遊戲王國 - 任天堂的復活、業界巨頭 - SEGA的重生及電腦巨人 - MICROSOFT的加入， 這場惡鬥可能還比遊戲的內容更加精彩!

PS2的強勢到此為止!?

據日經產業新聞的「銷售榜WEEKLY」中顯示 (5月1 - 7日) ， 從3200間家庭電器店所收集回來的資料顯示， PS2自發售以來3個月， 首次錄得12.4點的市場佔有率急降，而且更跌離了銷售榜的首位。但另一方面PS2的勁敵GAMEBOY COLOR則上升了5.6點。從數據上看，PS2明顯已出現了疲態。



從一些零售店的負責人口中得知，開始時PS2主機的銷售確是十分要好，不過相關軟體的銷量卻強差人意，很明顯這便是PS2的一大弱點，由於他是一台向下兼容的遊戲主機，所以買家不用急著要買PS2專用的遊戲，只要用回PS的軟件已經可以遊玩。另外PS2另一個最大賣點是可以播放DVD影碟， 於是用PS2來看電影的玩家也用不著急於購買大量的新遊戲軟件，所以才會造成PS2專用軟件出不理想的銷售狀況。

開發商方面也會因為PS的市場佔有率比PS2高出很多，所以至現時為止大部份的遊戲開發商也會優先開發PS的遊戲，在這種惡性循環的影響下， PS2的遊戲便會變得越來越少，令她失去在遊戲種量上的優勢。

不過最令SCE頭痛的問題， 可能是來美國的那一股新勢力 - X-BOX，現在遊戲迷的心中多有一種念頭，「還是看看X-BOX有多少料子才再作決定吧!」，這也是PS2銷量下降的一大原因。可是話說回來，雖然PS2的銷售數字是下跌了， 不過實際上購買的人還是很多，這亦證明了PS2本身是有一定的吸引力。而她能否再次成為遊戲主機界的霸者便要看看SCE如何應付SEGA及任天的新一輪攻勢。

在動畫及遊戲的號召下……

近年為了增加遊戲的吸引性，很多公司也將一些著名的動畫變為打字電腦遊戲， 好像「北斗之拳」、「新世紀Evangelion」、「Driving特Back」、「鐵拳浪子」等等。在今年的3月31日Capcom為了記念《Street Fighter》推出十週年，特別推出了《Street Fighter》的打字電腦遊戲《Typing Fighter II》。而Konami也不甘示弱，將人氣遊戲《Beatmania》推出打字遊戲《Beatmania打》，打音樂跟打字合而為一。單看各打字遊戲的銷路，便知道在著名的動畫或遊戲的號召下，加上便宜的價錢是成功的(普遍一隻日文電腦遊戲要9800日元，而打字電腦遊戲只要4800日元)。





「DREAMCAST LIBRARY」要延期至6月1日才可正式投入服務!!

本預定在5月30日可以正式投入服務的網上服務「DREAMCAST LIBRARY」， 因為有關方面不能夠完全確保系列能在任何情況下也能正常運作， 所以將開始日期押後到6月1日。

據一些內部員工的解釋，這次延期的最大原因，是因為他們要確保每一個遊戲也能完成，亦即是能夠玩到最後完成遊戲為止。所以他們要每個遊戲也完成一次，導致這次的延期。

而最新最確實的服務投入日期是6月1日(星期4)18時，而且有關方面更保證一定能夠如期執行。「DREAMCAST LIBRARY」是一個能供DC用戶下載MEGA DRIVE及PC ENGINE遊戲的服務。

相關新聞 - "Dream Library" 5月開始投入服務!

SEGA旗下9家軟體開發部的名稱確定!!

早前SEGA宣佈會將旗下的軟體開發部門分社化，而現在終於有了更進一步的消息。9個部門分拆出來的子公司已有了確實的名稱。

新公司名	舊部門名	代表者
株式會社 WAU	第一SOFT研究開發部	中川力也
株式會社 HITMAKER	第三SOFT研究開發部	小口久雄
株式會社 AMUSEMENT VISION	第四SOFT研究開發部	名越俊弘
株式會社 SEGA · ROSSO	第五SOFT研究開發部	佐佐木建仁
株式會社 SMILE BIT	第六SOFT研究開發部	新井瞬
株式會社 OVERWORK	第七SOFT研究開發部	大場規勝
株式會社 SONIC TEAM	第八SOFT研究開發部	中裕司
株式會社 UNITED GAME ARTISTS	第九SOFT研究開發部	水口哲也
株式會社 WAVE MASTER	DIGITAL MEDIA	牧野幸文

*第二SOFT研究開發部則會與CSK綜合研究所(CRI)合併， 而代表者是鈴木裕。



以上內容是SEGA在5月23日開董事會時公佈的，而且亦已得有關方面的承認。另外SEGA方面再次強調，這次集團架構的變動， 是要令每一個軟體開發部門也能夠增加遊戲開發的能力及自由度，而且也可以為其他不屬於SEGA的主機開發遊戲。不過卻不會為SCE旗下的主機如PS及PS2開發遊戲。

「團團轉溫泉」大會發生了TROUBLE!!

在日前SEGA舉行的網上遊戲大會 - 「團團轉溫泉10萬人大富豪大會」有嚴重的意外發生，而「團團轉溫泉事務局」亦就有關問題作出了發表。

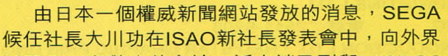
「團團轉溫泉事務局」發表的內容，說明了這次事件發生的原因，在5月26日大會當日，供應給玩者接續的侍服器在中午時突然取消了所有登記人士的檔案，之後有關方面立即作出了修理行動，而且在同日6時亦已一切回復正常。

而有關方面的解釋是因為他們在同類型大會的經驗十分不足，而且在很多方面也有些超乎想像的事情發生，令到工作人員在應變上受到阻礙。不過當然有了這次經驗之後，他們在同類型事件上的應變一定會更有效率。

DC後繼機開發中!?



由日本一個權威新聞網站發放的消息，SEGA候任社長大川功在ISAO新社長發表會中，向外界透露了一段驚人的言論。話中談及到與MICROSOFT的關係惡化!



據大川氏所言，雖然之前與MICROSOFT打算一同發展有關的網絡事業，不過後來因為無法達成共識，所以最後唯有告吹。不過當時兩家企業的關係依然十分友好，但到近期開始傳出不和的消息。而這次大川氏的談話正好證實了這事的確存在。

「職業特工2」推出遊戲!?

這是一則未經證實的消息，INFOGRAMES現正在與「派拉蒙電影公司」(PARAMOUNT PICTURES)接洽，希望能取得M:I2(MISSION: IMPOSSIBLE 2)的遊戲製作特許權。

遊戲將會對應PS2，不過不排除也可以對應PS，而推出日期則要到2001秋天。不過這一切也要得到製作權後才可有定案。而電影方面，香港則排在7月這個暑假檔期內上影，角色方面有大家十分熟悉的荷理活名影星 - 湯告魯斯。而幕後工作人員更是香港影壇之光的名導演吳宇森。

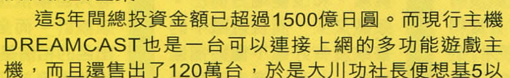


可是INFOGRAMES沒有就此事作出回應，不過成功其實也不低，因為上一集MISSION: IMPOSSIBLE的遊戲製作權也是由INFOGRAMES取得，所以這次成功的機會也很高。

大川功：「SEGA今後會轉型為一家INTERNET企業!」

在正式發表SEGA高層人事變動的同時，新社長大川功順道公佈了SEGA的新經營路向。

其中大川功提到SEGA轉型的原因，是由於近年真正的遊戲迷已經越來越少，真正為玩遊戲而玩遊戲的人也大不如前。沿用以往的經營方針實在是不能再奏效。所以今後SEGA將會以INTERNET事業為中心，而且最終亦會轉型為一家INTRNET企業。



這5年間總投資金額已超過1500億日圓。而現行主機DREAMCAST也是一台可以連接上網的多功能遊戲主機，而且還售出了120萬台，於是大川功社長便想基5以上種種優勢，增加它們的功效。而最好的方法當然是發展網路業務，這樣一來可以刺激DC的銷量，二來可以善用DC的機能，因為一開始SEGA已經強調DC不是一台普通的遊戲機。

KONAMI對JALECO的鬥爭!?

昨年夏天突然發生的對抗事件，KONAMI對JALECO不知道閣下還記不記得? 想信也有很多人已經忘記，不過現在好像又有新的發展。

首先KONAMI在1999年6月7日，向東京地方裁判所申請對JALECO所開發的音樂遊戲「VJ」之製造及販賣中止，而理由是因為「VJ」有抄襲KONAMI所推出的業務用遊戲之嫌疑。而且同類型遊戲的專利KONAMI也在1998年7月31日申請了，所以KONAMI覺得JALECO要為這件事負上法律責任。

JALECO當然會對這些指作出回應，他完全不接受那些有關的指控，表示沒有侵害過有關的特許權。而另一方面亦向有關方面請求判有關的特許權無效。

而最近，他們的鬥爭更趨向白熱化，因為在一批KONAMI所申請的遊戲商標中，竟然有「ROCK'N TREAD」、「ROCK'N SELECTION」、「TREND ROCK」、「Stepping Stage」、「ROCK'N」及「MEGASESSION」這些屬於JALECO的遊戲名稱。而理論上這其實根本沒可能，所以這個謎團只有待日本方面有最新消息才可知道。

CAPCOM正在為X-BOX開發遊戲!?

雖然這是一宗小道消息，不過依然有一定的跟據。因為CAPCOM近年來的經營手法也可是朝一個方向，便是"漁翁撒網"。

雖然X-BOX要到明年的秋季才會正式發售，不過CAPCOM現在開始替其製作遊戲也不算太過份。因為X-BOX是一台超高性能的主機，在開發方面不多不少也會造成影響，而且CAPCOM的遊戲一向也是以質素高而見稱，所以絕不會讓遊戲開發中途出亂子。另外，有關方面也已經與MICROSOFT進行制作、流通及販賣等的協商，所以這消息的而且確有一定的可信性。



另一方面，PS2用軟件 - BIO HAZARD最新作，CAPCOM預算會在今個年度內推出。因為此作品銷售成績會加速今個年度的業績報告中，所以這BIO HAZARD的曼新作一定要在明年3月前推出。不過當然最後確實的推出日期也要看CAPCOM本身的計劃而定。另外還有一則小道消息，便這個BIO HAZARD的新作好有機會會在其平台上推出，而當然呼聲最高的是DC，不過還是那一句，一有最新消息本網一定再大家報導。

三大巨頭的對話!?

這是一則小道得不可再小道的消息，話說在E3中「BLEEM!」的社長DAVID氏、SEGA的社長入交氏及SQUARE的社長鈴木氏曾經就BLEEMCAST的事作過對話。

詳細的談話內容無法得知，只知道三個業界舉足輕重的大人物也不反對BLEEMCAST!的存在。原因不難理解，因為能夠玩SQUARE的遊戲的話，DC的銷路可以有正面的影響。DC也能玩SQUARE遊戲的話，SQUARE的遊戲也可以有更好的銷量。而BLEEM!當然也是受益者之一。不過最不滿的應該也是SCE，不過不知道若果SCE知道了他們的對話後，會有什麼反應呢?

彩京新GAME -「QUIZ育成IDOL! HOT DEBUT」(暫譯)

射擊遊戲的名牌彩京又有新作發表，不過這次不是她們的撚手射擊遊戲，而是一個QUIZ遊戲。名字是 -「QUIZ育成IDOL! HOT DEBUT」(暫譯)。

遊戲本身可以說是一個育成遊戲，玩者要藉著在一個又一個的MINI GAME中勝出，來令閣下所屬的IDOL成長，而她們本來是初出道的美少女，所以能否在那個瘋狂爆笑的藝能界內突圍而出便要看看玩者有多少能耐。遊戲是業務專用，對應4人同時對戰，但需要兩台筐體(街機)，每個筐體供應給兩個玩者遊戲，不過只需一塊遊戲底板，相信會大受遊戲機中心的經營者歡迎。另外推出日期是本年5月27日(日本)，在香港推出的機會也很高，因為遊戲不需要懂得大量日文。



會有「香港版」DC推出!?

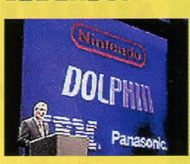
據可靠消息指出，新一批來香港的行貨DREAMCAST不會再是日版或美版，而是「香港版」。

這個香港版的DC其實應該是亞太區版本，其最大特點是可以玩齊日版及美版的遊戲，換言之即是ALL CODE。不過在語言編碼的對應方面則未有詳細的內容，因為遊戲本身的基本語言是沒有設定為選擇性，所以若將主機的語言顯示設定為英語，便不能閱讀日版遊戲存檔的提示文字。所以這方面是一定要解決的問題。

另外也傳聞這台亞太區版本的DC會內附數據機，以便配合整個亞洲區的網路計劃。而最值得留意的是這台亞洲版一來可以執行日版遊戲及美版遊戲，二來會內附數據機，那即是能夠玩齊日版及美版的ONLINE遊戲。這才是今次事件的最大意義及最值得留意的地方。而且相信這也是一眾支持正版遊戲玩家的回報。

任天堂的最終兵器「海豚」要延長開發時間!!

任天堂在本月26日向外界宣佈其次世代遊戲主機 - DOLPHIN(暫)因為開發上出現問題而需要延長整個開發流程。



而開發的問題據稱是因為半導體的供應十分不足而導致，而這亦即是早前24日宣佈新世代手提遊戲機 - GAMEBOY ADVANCE的延期理由一樣。

「現時準確的發售時間實在是無法有定案，所有事情也將會在8月25日於幕張MESSE舉行的NINTENDO SPACE WORLD中有詳細的宣佈。而且也可能會有DOLPHIN的試作機展出。」: 任天堂的宣傳部。另外據了解，GAMEBOY ADVANCE也可能會同場展出，這樣NINTENDO SPACE WORLD的吸引力無疑是增加了不少。

SMAP為DQ VII買廣告!?

延期延到列入國寶級的遊戲 - DRAGON QUEST VII(DQ VII)雖然受盡外界的批評，不過這始終是一個不多得的遊戲，所以市場依然有一定的期待聲音。而最新消息是一隊日本的樂隊組合會為此遊戲拍廣告。



這隊樂隊組合便是很多香港人也認識的SMAP。樂隊中的成員每個也是可獨當一面的歌影視紅星，其中還有紅遍中日的「木村拓哉」。所以這個消息的推出實在造成了很大的震撼。而這個廣告的首播日期是5月27日，聞說DQ VII首席製作人堀井雄二看過試片後十分高興，相信這個廣告一定是一個出色的作品

專業評壇

推介遊戲

極差遊戲

超級機械人大戰α



PlayStation/SLG/BANPRESTO/6980日圓

悟空

多次延期的《機戰α》終於正式推出，今次遊戲作了不少改變，最重要的就是今次的戰鬥畫面是可以隨玩家意思刪除；遊戲故事與過往的差不多，都是在所有登場機體自身的故事中抽一些名場面重配，再連結到一主線故事中，個人而言，已玩了多集機戰的筆者已對遊戲產生少許厭倦，但怎也沒道理不去玩這機戰的。

評分：8分

IKI

老實說，筆者雖是《機戰》系列FANS，但亦只可給這眾人期待之作7分，首先讀碟時間扣1分；其次是那近乎「呃錢」的卡拉OK模式，絕對是睇「字」嗌歌，再扣1分；至於那3D地圖，竟然有高低差概念而無方向概念，故再扣1分。個人而言，本作最大的「恩典」便是「終於」可CUT去戰鬥畫面了。

評分：7分

NEMESIS

若只論畫面及系統，它的確比以往的《機戰》進步了不少。但依然出現不少缺點，遊戲真是「只用」立體地圖，不像《魔裝機神》般可以改變方向及可打背脊，卡拉OK模式不知是否因容量問題只用定格畫面了事，就連人物表資料似乎亦有點錯漏。至於讀碟問題……已習慣的話並不是問題。

評分：7分

櫻大戰



DreamCast/AVG+SLG/SEGA/4800日圓

SAKURA KI

SS時代的名作，現在在DC登場。遊戲的故事和系統與SS版是完全一樣，不過畫面比SS版高出了很多，尤其是在播片的時候更加明顯。再加上對應震動器這個機能，令到玩者可以更加投入。另外初回限定版附送的VMS十分之精美。如果在SS時代的人未接觸過的人不能錯過。

評分：8分

IKI

1996年，SATURN推出《櫻大戰》，結果令SS的氣勢一時無倆。2000年，DC擬定推出《櫻大戰3》，而現在「重新」推出第1集基本上便是為了前者「造勢」。由於DC的機能強勁，所以比起原來SS版造到更好的效果。除了圖像較美麗外，更重要是收錄了第3集的片段，《櫻大戰》FANS必買！

評分：7分

小璘

雖然本作只是將Saturn版轉至Dreamcast上，不過當中的畫面質素真的比之前改良了不少；而隨遊戲附送的映像CD與VMS也算製作得十分精美。若初玩《櫻大戰》的朋友就不要錯過，不過已玩過Saturn版的朋友，相信為了那精美的初回版和對應第2集及第3集的SAVE，也更加不能錯過吧！

評分：7分

Rent A Hero No.1



Dreamcast/RPG/SEGA/5800日圓

MARKS

由於遊戲以JOB方式進行，所以令人感覺不到遊戲的高潮。此外，遊戲的玩法是非常需要地圖的協助，但裡面居然沒有顯示的功能。但筆者覺得這遊戲中平時似《莎木》的自由度，戰鬥似《SPIKE OUT》的視點。不過筆者亦發現當中有BUG出現，只見人而不見背景，好像身處在宇宙一樣。

評分：7分

NEMESIS

當年自己也有玩MD版，感覺不錯，只是因語言問題不懂玩。DC版雖然只是將MD版重新製作一次，但亦加入不少新元素，除了加入不少新人物和新系統外，更將戰鬥方法改為以《SPIKE OUT》的方法玩。而遊戲中依然有不少有趣的情節，總之是本月最值得玩的DC作品。

評分：8分

IKI

MD時代的名作，現在經過重新製作後再次於DC上與大家見面，當中的表現可算是「脫胎換骨」。值得一讚是當中的3D地圖，令遊戲充滿空間感，加上DC版追加的招式學習機能，使本作的遊戲性及耐玩性也比起MD版更有過之而無不及。本作的劇情充滿笑料，如閣下「略懂」日文，相信遊戲會來得更有趣。

評分：5分

Super RUNABOUT



Dreamcast/RAC/CLIMAX/5800日圓

MARKS

雖然這系列的第一集大受歡迎，但筆者覺得遊戲的基本玩法沒有甚麼特別的地方，而只好提高質素，和改變地方而已。版數又少，而且遊戲中的警察沒有好像不懂追捕違法者。此外，筆者更發現這個遊戲四處都是BUG，如果這樣都可以拿出來賣的話，可見開發者對遊戲的熱誠到了哪一個地步。

評分：5分

IKI

雖然此作是「名門之後」，然而筆者還是一句：「好睇唔好食」，可能是筆者並不太擅於賽車遊戲罷。首先，遊戲的畫面雖然不俗，但基本上仍擺脫不了前作的影子。老實說，太熟口熟面的遊戲系統未免會令人感到厭悶。雖則此作遊戲性不俗，但筆者認為《CRAZY TAXI》似乎來得更吸引。

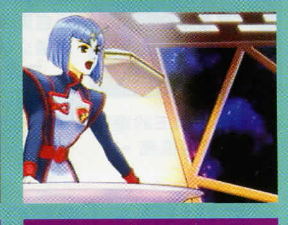
評分：6分

NEMESIS

雖然改在DC推出，但失望地遊戲的進步不算真的很多。首先畫面方面已不算進步了很多，只是不再見到紙板人逃命，不少地方仍爆得十分精采（指POLYGON），更奇怪地遊戲竟沒有OP。遊戲本身「算係咁」，仍然要完成任務及要留意自車的破壞率，算是比《CRAZY TAXI》「正常」一點吧！

評分：6分

星界之紋章



PlayStation/SLG/EMOTION/6800日圓

咸旦仔

這改編至動畫的遊戲，此作起用在日本大受歡迎的森岡浩之作品「星界之紋章」，遊戲的故事和登場角色都依照原著的漫畫來設計。而全個遊戲中最出色的相信是其CG動畫以及背景音效了，而此作最失敗之處莫過於其過於簡單的遊戲系統。如果你是「星界」FANS的話便一試無妨，如果不是的話就自己想想了！

評分：6分

時雨

起初以為《星界之紋章》只是個普通的動畫遊戲，但玩後發覺它的系統其實設計得不錯，可以暫停的REAL TIME戰鬥一方面保留了很高的戰略性，另一方面也令不擅長玩SLG的玩者也可以享受到遊戲的樂趣。不過畫面方面除了赤井孝美的畫較有看頭之外，整體都在水準以下。

評分：7分

悟空

改編自人氣小說的SLG遊戲，遊戲的故事已肯定有一強大後盾，但筆者發覺遊戲過場畫面的時間多於遊戲時間，這實在有點問題；遊戲的玩法不算太複雜，只要玩家肯花多少時間去熟習其系統便可，敵人的AI不算太強，有時候亂打亂撞也可混過去而過關，總言之喜愛小說式故事的你這遊戲是一個選擇。

評分：6分

專業評壇

聖ROMMIOUS女學院





PlayStation/AVG/XING ENTERTAINMENT/6800日圓

隨風

沒什麼特別之處的追女仔遊戲。首先女仔方面唔靚，但係亦唔算太醜；而玩法方面唔算太悶，但亦都唔算好好玩；CG唔係特別靚，不過又唔算太差；音樂唔算太好聽，不過唔會令人想睡。唯一比較有趣的是要先搜集聊天的話題，可惜跟女孩子聊天的機會卻很少。不是女GAME的超級FANS，相信會對此作失望。

評分：4分

小璘

在遊戲中只是以四處移動找女孩談話和每月分配金錢，便可以追求到女孩，好像有點……雖然遊戲中有很多地方讓玩者移動，不過女孩主要活動的地方也是學校，令其他地方變得沒有用。總括來說一隻非常普通的戀愛育成遊戲，不過繪畫得美麗的封面和隨遊戲附送的記憶咭盒也應該能騙到玩者去玩的……

評分：4分

時雨

這類戀愛遊戲最重要的始終是人物設計和畫面，但這遊戲在這方面的水準卻不佳（不過正所謂「各花入各眼」，或許有人會喜歡），而且系統的設計不良，在學院內的移動非常花時間之餘，人物又只會在重要的EVENT時才會有聲優配音，白白浪費了女孩子們的魅力。

評分：7分

MARIONETTE COMPANY 2 CHU

PlayStation/Dreamcast/AVG/Microcabin/6800日圓

小璘

與此作的第一集相比，本作的玩法是比較簡單易明。在遊戲中只有一個月時間，要完成遊戲也不需要用太多時間。雖然遊戲的特別事件也不算少，而主角每天與青梅竹馬的朋友MIKAN上學時的對話也不同，不過由於主角每天的生活也比較「死板」，因此雖然遊戲時間短，但也覺得有點沈悶。

評分：6分

咸旦仔

比較難度高的戀愛育成遊戲。這遊戲是《MARIONETTE COMPANY》系列之第二集，在今集　無論是人物設定、遊戲系統、遊戲畫面等都比上一集優勝。而且在上集深受玩家歡迎的裝配系統在今集繼續保留，再加上多向性的故事發展，令整個遊戲的可玩性大大提高。喜歡戀愛育成遊戲的朋友又怎能錯過呢！

評分：7分

隨風

玩法不錯、人設不錯的遊戲，只不過遊戲的節奏實在太慢了，因為給人很沈悶的感覺。而且玩法亦跟原本想像的不太相似，根本不用在機械人身上花太多心思，而且追求女孩的方法亦很易，只需常常去她便可，選項又少，不怕答錯。總之，如果各位喜歡簡單的遊戲又不怕悶，這隻遊戲是一個不錯的選擇。

評分：5分

GET THE LICENSE



PlayStation/SLG/Twilight Express/6800日圓

NEMESIS

日本人的玩意真多，之前DC有一模擬駕駛巴士的遊戲，現在PS亦出了一考車牌遊戲。遊戲把真實的駕駛規則和駕駛方法重現，而且實習亦相當嚴格，又設有筆試，故此遊戲除難玩外亦相當有趣。除此之外，遊戲另一賣點是的人物和教官也是由普名聲優配音，就像古谷徹、銀河萬丈等人教玩者駕車般。

評分：8分

MARKS

雖然遊戲當中加入不少有特色的MINI GAME，但不能遮掩他那沉悶的玩法。在實習課程裡，示範是不會顯示在入彎前後需要作出怎樣的駕駛動作，而只是從高空看著車子移動，玩者是不會知道怎樣去通過，這樣就不是全面的教導。如玩者想玩到像東京巴士案內那樣接送乘客的話，必定大失所望。

評分：4分

時雨

將日本的車牌考試完全模擬的遊戲。畫面雖然沒啥特別，但卻能表現出考車牌時的氣氛，尤其是筆試的部份做得十分像真。不過實際駕起車來的感覺當然和真車有一大段距離，是美中不足的地方。而且遊戲亦要求玩者有一定的汽車知識，對車完全陌生的人就不太適合了。

評分：7分

BRIGADAIN-GRAND EDITION-



PlayStation/SLG/E3 STUFF/6800日圓

隨風

類似《三國誌》的遊戲，但遊戲性及耐玩度明顯比較低，適合初玩戰略遊戲的玩者。幸好人設方面不錯，比較西方風格，而且每個角色都有自己的一段故事，以及不時加插的故事情節，令到遊戲沒那般沈悶。不過其他部份就真的沒什麼特別可言，如果是戰略遊戲老手的玩者，大概不會對此作感興趣。

評分：5分

MARKS

這遊戲首先給筆者的第一個印象就是Dragon Force，而進入畫面之後，這感覺更加強烈，不過只有其表，並無其實。因為地圖上的行動不會顯示出來，玩者難以捉摸角色的移動速度，而且不能作出戰略上的安排。戰鬥方面真是差勁，以戰棋來進行攻城戰，令每一場戰鬥都浪費時間，玩者亦會因而感到沉悶非常。

評分：4分

咸旦仔

繼承上集《BRIGANDINE ~幻想大陸戰記~》的遊戲系統和戰鬥模式，而今集的最大特色收錄了大量的動畫片段以及音效，再加上超過100名的龐大登場角色，總算沒有令玩家失望。可能因製作認真的關係，在開始遊戲前的動畫以超過10分鐘，對於一些不喜歡看動畫的朋友來說，真是有點而過火呢！

評分：6分

AQUALIAN AGE 東京 WARS



PlayStation/TAB/ESP/6800日圓

隨風

以「賣人物」的遊戲，如果就遊戲本身而言，實在是太悶了！而且以它的「龜速」讀碟速度，玩這隻遊戲一定很易睡著！而且雖然是以著名人物作賣點，但當中人物卻不是真的太多，而且畫質方面…令人很失望的一隻遊戲。不過，如果是幾個朋友一起玩又另作別論，也許會挺有趣吧…我估。

評分：4分

小璘

擁有多位名插畫家繪畫遊戲角色的遊戲，每位角色也非常可愛，單是這點已值回票價。遊戲也算是十分有趣，不過由於戰鬥比故事長，而戰鬥指令不是太多變化，與及在戰鬥時有很多限制的關係，因此不是太能引起玩者的興趣，若各位覺得自己無聊沒什麼事做的話，不妨玩此作來消磨時間吧！

評分：5分

咸旦仔

美少女版的「三國志」戰棋遊戲，無論在遊戲玩法以及系統都與「三國志」沒有多大質分別的。不過此作的戰鬥畫面就用回一般RPG遊戲的戰鬥畫面，令人聯相到此作是習RPG和戰棋於一身的戰棋遊戲。如果大家是「三國志」的超級FANS的話，那就要試一試這個美少女版三國志了。

評分：5分

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE の 熱線遊戲流行榜

遊戲誌 GAME PLUS　PC PLAYER 電腦遊戲誌　新城997 有腦事件簿　PCHandbook.com

店舖提供最新資料！！ GPM 最新銷售榜

1st 機械人大戰α



Playstation／SLG
■BANPRESTO
5月25日
6980日圓

2nd SAKURA 大戰



Dreamcast／SRPG
■SEGA
5月25日
4800日圓

3rd Super Runabout



Dreamcast／RAC
■CLIMAX
5月25日
5800日圓

4th Rent A Hero No.1



Dreamcast／RPG
■SEGA
5月25日
5800日圓

5th 薩爾達傳說～姆莎拉之面具



Nintendo 64／ARPG
■任天堂
4月27日
7800日圓

日本雜誌《FAMI 通》6月9日號，期待榜



排名	票數	遊戲名(製造商)
1	938	FINAL FANTASY IX (SQUARE)
2	800	DRAGON QUEST VII~伊甸之戰士們 (ENIX)
3	403	FINAL FANTASY X (SQUARE)
4	313	櫻大戰3~~巴里正在燃燒嗎？(SEGA)
5	244	BIO HAZARD 0 (CAPCOM)

熱線遊戲流行榜







名次	遊戲	票數
1st	超級機械人大戰α (BANPRESTO)	124票
2nd	SAKURA大戰 (SEGA)	75票
3rd	Super Runabout (CLIMAX)	54票
4th	Breath of Fire IV~不變的人 (CAPCOM)	53票
5th	MARVEL VS CAPCOM 2 New Age of Heroes (CAPCOM)	42票
6th	Rent A Hero No.1 (SEGA)	39票
7th	薩爾達傳説~姆莎拉之面具 (任天堂)	37票
8th	ROCKMAN DASH 2~偉大之遺產 (CAPCOM)	34票
9th	Power Stone 2 (CAPCOM)	30票
10th	NBA 2K (SEGA)	28票

最期待的新作







名次	遊戲	票數
1st	(PS) FINAL FANTASY IX (SQUARE)	113票
2nd	(DC) 櫻大戰3~~巴里正在燃燒嗎？(SEGA)	98票
3rd	(PS2) METAL GEAR SOLID 2 (KONAMI)	71票
4th	(DC) GRANDIA II (GAMEARTS)	53票
5th	(DC) SONIC ADVENTURE 2 (SEGA)	47票
6th	(DC) SNK VS CAPCOM (CAPCOM)	43票
7th	(PS) SD GUNDAM G GENERATION-F (BANDAI)	38票
8th	(DC) 首都高BATTLE 2 (GENKI)	36票
9th	(DC) VIRTUA TENNIS (SEGA)	35票
10th	(PS) DRAGON QUEST VII (ENIX)	32票

最希望移植作品



名次	遊戲	票數
1st	FINAL FANTASY IX (DC)	104票
2nd	超級機械人大戰α (DC)	58票
3rd	VIRTUA NBA (PS2)	49票
4th	VIRTUA TENNIS (PS2)	45票
5th	FINAL FANTASY X (DC)	39票

遊戲誌雙週推介

ACONCAGUA

PlayStation/AVG/SCEI /6月1日/6800日圓

主角今次因為飛機的不明事故，而墮落高度有6959m的阿空加瓜峰(安第斯山脈)，讀者就要操控在災難中仍然生還的五個人，在嚴寒的環境下爬回地面，而當中會有很多不同的難題等待解決。由於每個生還者都有獨特的能力，對於遊戲的進行起非常大的幫助，所以讀者需要必須記得每個同伴來解決一個又一個難關。到底這個五個生還者能否安全返回地面，而飛機為何會墜機等問題都會在遊戲中一一交代。



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號鋪
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第126期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《櫻大戰2》海報 2名
張文光 Z871XXX(A)
郭志林 K083XXX(5)

《BIO HAZARD CODE: Veronica》海報 2名
蔡耀權 P376XXX(0)
陳偉明 Z519XXX(4)

《英雄譚》海報 1名
李子俊 K490XXX(1)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《FINAL FANTASY》海報 2名
《櫻大戰2》海報 2名
《SPAWN In the Demon Hand》 2名

讀者留言壁

Cheng Wing Hei：
希望《機戰α》初出時價格不要太貴和不用看戰鬥畫面太令人興奮了。

張啟文：
《機戰α》終於出了，雖然令人相當滿意，但LOAD碟時間長仍然改不了。

Wu Tik Chi：
PS2出現了老翻，是真是假？是的話，PS2的機主數量必上升不少。用法可能似SS很久之前玩老翻的方法。

李文俊：
《SAKURA大戰 3》的MOVIE太靚了，比《青之6號》的3D與2D溶合做得成自然。

郭志林：
《GRANDIA II》終於決定發售日，令本人感到非常興奮，真想快點到那一天。

鄧志遠：
電視遊戲的類型已經有大部份都對應NETWORK了，而相信未來的遊戲界將會是ONLINE GAME的天下，真的令人期待。

遊戲誌的回應

各位在這個星期內相信非常努力地玩《機戰α》，是不是很好玩呢？製造PS2的老翻雖然Dreamcast的GD-ROM容易，但有PS2的人並不是很多，所以現在有的機會不會很大。現在所出的確有很多對應NETWORK，而相信將來會有以ONLINE遊戲為主導的機會，但不能抹殺個體遊戲的樂趣。

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：2000年6月10日

姓名：＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿

聯絡電話：＿＿＿＿

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：＿＿＿＿

最希望移植的作品：＿＿＿＿

讀者留言壁＿＿＿＿

可填寫有關任何遊戲的意見

熱線遊戲流行榜(截至6月8日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.打高爾夫吧！攻略PACK
□2.BOYON之DUNGON ROOM 2
□3.DATA NAVIGATION PROFESSIONAL棒球
□4.金魚物語
□5.建設重型機械格鬥BATTLE 打倒吧金剛！
□6.HUNTER X HUNTER繼承意志之人
□7.ACONCAGUA
□8.Dance Dance Revolution 3rd MIX
□9.F1 2000
□10.鈴物語 CAPCOM
□11.日物SELECT VOL.2
□12.COMBI麻雀WITH幻影月夜人物
□13.超級機械人大戰α
□14.SAKURA大戰
□15.Super Runabout
□16.Breath of Fire IV~不變的人
□17.MARVEL VS CAPCOM 2 New Age of Heroes
□18.Rent A Hero No.1
□19.薩爾達傳說~姆莎拉之面具
□20.ROCKMAN DASH 2~偉大之遺產
□21.Power Stone 2
□22.NBA 2K
□23.其他：＿＿＿＿

優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年6月16日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

N64機主必買

憑券到本店可以特惠價購買N64遊戲《薩爾達傳說姆莎拉之面具》：$620（連RAM帶）或$520（淨GAME）



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

我要玩SKATE BIC！

憑券到本店可以
特惠價$468購買
KALLOY出品的SKATE BIC

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

WS《機戰2》套餐

凡於本店購買Wonder Swan主機套餐可獲美麗優惠
Wonder Swan主機+《超級機械人大戰COMBAT 2》(限10套) $599
另
凡於本店購買Wonder Swan遊戲可獲美麗優惠
《超級機械人大戰COMBAT 2》 $289
《POCKET FIGHTER》 $240
另
憑券到本店可以優惠價$310購買手提遊戲機Wonder Swan

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

POCKET STATION優惠套餐

凡剪下印花到本店購買POCKET STATION可獲節省$15優惠

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

NEO GEO POCKET優惠套餐

憑券到本店可以特惠價$450購買NEO GEO POCKET行貨主機（連機套、手繩，有保養）



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

手提機王優惠套餐

憑券到本店可以特惠價$540購買Game Boy主機+火牛+手繩+機套+閃燈+對戰CABLE（只限GB CALOR對GB CALOR）
另
憑券到本店可以優惠價$150購買絕版任天堂遊戲機「紅白機」

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

DC繼續震套餐

憑券到本店
可以特惠價
$79購買
DC原裝震動器

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

跳舞優惠套餐

憑券到本店可以特惠價$1180購買電視直出跳舞毯

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

改機要趁早

憑券到本店可以優惠價$140
改DC主機的「美日兩用區碼」
（可玩美版及日版DC遊戲）

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PS軚盤優惠

憑券到本店可以特惠價$150購買PS新軚盤（具波棍、震動及腳踏功能）



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

我要睇VCD！

憑券到本店可以特惠價$258購買新PS VCD CARD或以特惠價$228購買舊PS VCD CARD

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

維修、放GAME都有著數！

憑券到本店維修DC、WS等機種可獲9折優惠
另
凡於本店收購DC遊戲時出示本券可獲加一優惠（如$100可變$110）



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年6月16日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

DC勁GAME，唔買唔得！

凡於本店購買DREAM CAST遊戲可獲美麗優惠

遊戲	價錢
《SUPER RUNABOUT》	$315
《RENT A HERO NO.1》	$315
《NBA 2K》	$290
《CARRIER》	$199
《RING》	$199
《哥斯拉GENERATION》	$60
《SUPER SPEED RACING》	$70
《COOL BOARDERS BURRRN》	$190



另
憑券到本店購買Dreamcast遊戲，均會獲送V.M.S.電池1粒。

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買下列遊戲

超級機械人大戰α（普通版）
AQUALIAN AGE TOKYO WARS
宇宙戰艦大和號～愛的戰士們（初回限定版）
BRAVE SAGA 2
基利之野望～自護之系譜
電車GO！PROESSIONAL
Angelique History
VALKYIRE PROFILE（初回限定版）



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

DREAMCAST美版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC美版遊戲

DEAD OR ALIVE 2
TOMB RAIDER IV
SWORD OF THE BERSERK
ECW HARD CORE REVOLUTION
NHL 2K
FIGHTING FORCE 2
RAINBOW SIX



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

Dreamcast低價保證

憑券到本店可於優惠價＄1420購買Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証＋4M VMS＋震動器手掣

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

DREAMCAST日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC遊戲

SAKURA大戰（初回限定版）
SUPER RUNABOUT
RENT A HERO NO.1
SAMBA De AMIGO（連CONTROLLER）
SAMBA De AMIGO
NBA 2K
Twinkle Star Spirits
AERO DANCING F
VIRTUA COP 2
Crazy Taxi
東京巴士指南

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

PS2全線大優惠

憑券到本店選購PS2遊戲機主機可獲優惠

另
憑券到本店可以特惠價購買PS2遊戲

FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP
鄭問之三國志
建設重型機械格鬥BATTLE
EVER GRACE
GRADIUS III & IV
SKY SURFER
鐵拳TAG TOURNAMENT
DEAD OR ALIVE 2
FANTAVISION
RIDGE RACER V
STREET FIGHTER EX 3
決戰

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

我的V.M.S.不夠位了！

凡於本店購買DC的V.M.S.記憶卡可獲美麗優惠

產品	價錢
原裝彩色版VMS	$150
「4M版VMS」（連電腦CABLE）	$129
「2M版VMS」	$65



另
憑券到本店可於優惠價＄210購買ASCII手掣

另
本店以高價收購DC、WS主機及DC、WS遊戲

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

FRONT MISSION 3
VAGRANT STORY
SYPTTON FILTER 2
GRAN TURISMO 2
GRANDIA
CHOCOBO RACING
TACTICS ORGE
PARASITE EVE
ECHO NIGHT
KING FIELD SERIES
ARMORED CORE I II SERIES
LUNAR COMPLETE（限定版）



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

XRGB-2優惠套餐

凡剪下印花到本店

購買XRGB-2

可獲節省＄100優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

著名遊戲要訂趁早

憑券到本店可預訂各款PS著名遊戲如《FINAL FANTASY IX》‧‧‧‧等

另
憑券到本店可預訂各款PS著名遊戲：
《首高都BATTLE 2》
《ADVANCED大戰略～歐洲之嵐、德國閃電作戰～》
《STREET FIGHTERS III 3rd STRIKE》‧‧‧‧等

另
憑券到本店可以優惠價購買各款著名Nintendo 64遊戲

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAMEBOY遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買GameBoy遊戲

METAL GEAR Ghost Babe！（日、美版）
GAME AND WATCH GALLERY 3
POCKETMON PINBALL（美版）
瑪莉工作室（初回限定版附桌上時計）
艾莉工作室（初回限定版附桌上時計）
SWEET ANGEL
POCKET MONSTER（金、銀）
POKEMON YELLOW（美版）
DRAGON QUEST I II
CARD CAPTOR櫻
STREET FIGHTERS ALPHA

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

N64遊戲熱潮

憑券到店選購N64遊戲可有優惠：

PERFECT WARK
POKEMON STADIUM
GAUNTLE LEGENDS
RIDGE RACER 64
RESIDENT EVIL 2（美版）
超級機械人大戰64
MARIO GOLF
MARIO PARTY
DRACULA惡魔城默示錄
NBA IN THE ZONE 2
STAR WARS EPISODE 1 RACER



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）



Xbox——目前為止世界上最高性能的遊戲機，同時也是一部不折不扣的新世代電腦。而且比Sony剛推出的PlayStation2在許多方面還要強上好幾倍！！既然如此厲害，大家當然很心急要看個究竟吧……
就讓Gameplayers.com.hk來為你揭開 Xbox 的神秘面紗！詳細透視 Xbox 的 種種詳情！為大家追擊 Xbox 最新發展！揭示 Xbox 最快、最新、最真一面！

5月25日

超級機械人大戰α



專題內容層出不窮

Wap-Phone打機！實現香港人用I-mode的夢想
《STONEAGE石器時代》城中人氣Online Game遊戲資料全港最齊
Electronic Entertainment Expo『E3遊戲展』盡覽

TEXT：時雨

遊戲誌突發組



遊戲界的未來像是如何？E3遊戲展總結

前言

世界最大的遊戲展覽Electronic Entertainment Expo(簡稱E3)終於在上個月完滿結束。今次展覽是自1995年E3開始舉辦以來內容最豐富的一屆，當中最大的理由，是美版的PS2在今屆E3首度公開，因此很自然地成為了各界的焦點所在。至於PS2的主要競爭對手——SEGA的DC在美國發售約半年多後，亦開始進入成熟期，其參展的遊戲數量更是五部主機之冠，單是這兩大巨頭的正面交鋒已是極具看頭了。遊戲機市場的新手MICROSOFT在今屆E3也是備受注目的，原因當然是他的新主機X-BOX了。雖然在展覽中它並沒有用實機展出，但今次E3仍是遊戲機迷第一次能夠親身感受到X-BOX威力之機會。另一方面，昔日的霸主任天堂仍然是以一貫「以靜制動」的方式來迎接今年的E3。她的新主機DOLPHIN和GAME BOY ADVANCE就連示範用的VIDEO也沒有，令不少任天堂的擁護者失望而回。不過由於N64、GAME BOY COLOR和《POCKET MONSTER》在美國的強勢依然，任天堂的攤位仍是十分可觀。
在下面，筆者會嘗試為以上四家廠商在E3中的表演，作出一個總結。

SONY



一如大眾所料，SONY在E3舉行前的一個發佈會中，公開了美版PS2的詳情。美國PS2的發售日為2000年10月26日，而價錢則是299美金(約2340港元)，基本上這一切都屬意料之內。不過意料之外的卻是美版PS2的規格，因為PS2是第一部日美版規格竟出現這麼大差異的主機，首先是美版PS2完全放棄了PCMCIA咭槽，而改用3.5吋大的擴充槽，令PS2可以內置硬碟機和網路接駁咭；第二是將DVD機能內置在PS2的硬件中，不用再依靠MEMORY CARD上的DRIVER推動。以上兩點除了有著UPGRADE的意義之外，也是應美國市場的需要而作出的改動。因為硬碟機是在美國搞網路不可缺少的配件，但PCMCIA的硬碟製作成本比普通的3.5吋硬碟高，而用PCMCIA咭接駁外置的硬碟又顯得累贅，所以內置擴充槽可說是事在必行。至於DVD DRIVER方面，正所謂「多一事不如少一事」，面對著美國眾多喜歡「研究」破解軟件的電腦專家，難保PS2的DVD DRIVER會被改到面目全非，到時又惹怒了電影公司就不妙了，還是內置在機內最為保險。



■10月26日，299美元

說回E3內SONY的展覽攤位，很多人都認為今年SONY的攤位相當失敗，尤其是當和SEGA那個充滿大量聲光效果、人流不絕的攤位相比，更是相形見絀。首先整個SONY攤位都出奇地安靜，完全不像是在展覽遊戲，原因是SONY在每一個試玩位都設置了耳筒供玩者佩帶，氣氛自然差了一截。其次在SONY整個攤位的最前面，他們竟不用實際的PS2遊戲而改用DVD影碟來作示範，大家已可以隱約看得出SONY的重點根本不在「遊戲」，而是在綜合的「數碼娛樂」上，身為玩家又怎會對此滿意？而且PS2的遊戲也不見得十分突出，大部份由美國軟件商開發的遊戲都不能超越DC遊戲的水準，有些的完成度更是極低，筆者相信這和美國廠商們太遲取得PS2開發工具有關(他們大部份在今年1月才取得這些工具，四個月很明顯是不足以開發出像樣的東西)。不過PS2也有少量令人注目的作品，例如被美國傳媒捧了上天，並形容它是「GAME OF THE YEAR」的《METAL GEAR SOLID 2》、SCE的ARPG《DARK CLOUD》和CAPCOM的《鬼武者》、EA的美式足球遊戲《MADDEN 2001》都為PS2爭回不少分數。



■《MGS 2》可說是整個E3最為觸目的作品


■WEGA配耳筒，最佳享受？

SEGA



如要說今年E3的最大贏家，毫無疑問是SEGA和DC。在E3舉行之前，許多報導都指出今年E3是SONY的，是PS2的……云云，連《NEWSWEEK》也要用PS2來做封面，令人人都以為「E3 2000＝PS2」。這是其實是很正常的。但到頭來又有誰能想像到SONY的攤位會是如此不濟？而SEGA的攤位卻是高潮一浪接一浪？正所謂「期望越大，失望越大」，當PS2滿足不了事前人們對它的期望，本來沒有什麼期望的SEGA卻就此「爆」了出來，世事就是這樣奇妙(笑)。



單是看SEGA自己參展的LINE-UP，就已經是極具吸引力，例如移植自日本DC的《莎木 第一章》、《Seaman》、《Samba De Amigo》、《Sega GT》和《Space Channel 5》；在美國本土極受歡迎，而且對應了通訊對戰的《Quake 3 Arena》、《NFL 2k1》和《NBA 2k1》；未出先轟動的《Sonic Adventure 2》《Jet Set Radio》、《Ecco The Dolphin》和《Metropolis Street Racer》；和連日本仍未推出的新作《18 Wheeler》、《Virtua Tennis》等。第三廠商方面的遊戲也有《Age Of Empires 2》、《Silent Scoop》、《SNK Vs Capcom》、《Spawn》、《Evil Twin》和《Black And White》等，單是上述的名單已有大量有份量的作品，但這也只是一少部份，因為DC遊戲的參展數接近100隻！加上舞台上有《Space Channel 5》的Ulala載歌載舞、《Jet Set Radio》塗鴉表演和《莎木》的鈴木裕TALK SHOW，令人充分感受到DC在PS2的威脅之下仍然是充滿活力。



■《Space Channel 5》和《Jet Set Radio》的SHOW極之引人注目

不過SEGA的市場開發部似乎對此並不滿足，於是他們在E3當日宣佈只要玩家在6月4日至8月1日期間購買DC主機，他們就可以獲得50美元的回贈，和一個月SEGA.NET的免費上網服務，這優惠更可以和SEGA早前宣佈的「0機價DC計劃」一同使用，令DC對消費者更為吸引。另一方面，PS模擬器製造商「BLEEM」在E3上公開了它的最新武器——DC用的PS模擬器「Bleemcast」，其最大賣點是它可以造出極高解像度、而且完全沒有慢動作的PS遊戲畫面，比用PS2來玩PS遊戲更厲害。雖然BLEEM沒有特別和SEGA合作開發，但它也成功地壯大了DC的聲勢。總括而言，在E3過後SEGA成功地消滅了她的「劣勢氣氛」，為未來與PS2對決打好了基礎。

■SEGA NET快將投入服務



■149美元之反擊！

任天堂



正當SONY和SEGA兩大巨頭在激烈交鋒之際，遊戲界的另一巨頭任天堂的攤位則顯得不受重視。原因當然是因為最受注目的DOLPHIN和GAME BOY ADVANCE都沒有展出，而任天堂又拒絕透露任何有關它們的消息。雖然任天堂這種策略令他們的攤位少了許多NOISE，但這也充分表現出任天堂的優勢——不論你們SONY、SEGA和MICROSOFT如何鬥法，我們任天堂不用趕著出新主機也仍然「財源滾滾來」，由於GAME BOY COLOR和《POCKET MONSTER》的空前成功，讓任天堂有更多時間和資源去進行備戰。



■《P O K E M O N》、《POKEMON》……



■《比卡超你好嗎？》美版

說回任天堂在E3展出的遊戲，基本上N64都是以第一身廠商（任天堂）和第二身廠商（Rare、Silicon Knights）的遊戲為主，它們大部份都有很高的質素，如《Zelda》、《Perfect Dark》、《Dinosaur Planet》等。但當說到第三廠商的遊戲時，其數量和質量就遠遠不及其他主機如PS和DC了。從這點可以看出美國N64的而且確已經進入其生涯的最後階段——它仍然會有好遊戲推出，但不會多，也不會有大的震撼，但就是可以替任天堂賺錢（笑）。

■《薩爾達傳說 姆沙拉之面具》也是十分受歡迎

至於GBC，雖然任天堂並沒有作出高調宣傳，但事實上在E3展出的GBC遊戲約有120隻，比任何家用機都要多，充分表現出GBC的人氣。加上美國人仍有很強的「遊戲＝兒童玩的東西」概念，坐擁著低年齡遊戲機市場（最重要是《POKEMON》）的任天堂自然就是最大的得益者了。

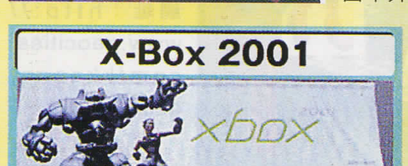
筆者對任天堂的E3總結是：「不突出，無驚喜，我行我素但擁有強大潛力」。相信任天堂將會在E3過後才有下一步行動。

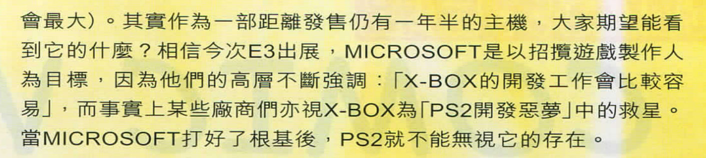
MICROSOFT



MICROSOFT的X-BOX在E3內是無處不在，但同時亦可以說是並不存在，為什麼會這樣矛盾？因為X-BOX的廣告在E3的會場內幾乎是隨處可見，但在MICROSOFT的攤位正中央，人們只能看到一段X-BOX的DEMO影片，而在後面的實際X-BOX示範，則是集中展示X-BOX的DIRECT MUSIC機能。作為一部遊戲主機的示範這可是十分奇怪，因為音樂永遠都是最受人忽視的部份，但偏偏MICROSOFT卻選中了它……筆者估計當中原因不外乎是；1. X-BOX柔軟的硬件結構可令遊戲音樂人有更大的創作空間；2. 告訴大家X-BOX連音樂機能也是如此「超班」，其他機能更是不用說了；3. 實機DEMO仍未做好……（機







會最大）。其實作為一部距離發售仍有一年半的主機，大家期望能看到它的什麼？相信今次E3出展，MICROSOFT是以招攬遊戲製作人為目標，因為他們的高層不斷強調：「X-BOX的開發工作會比較容易」，而事實上某些廠商們亦視X-BOX為「PS2開發惡夢」中的救星。當MICROSOFT打好了根基後，PS2就不能無視它的存在。

E3 2000的啟示

看過了今年E3的總結後，相信大家最關心的問題，仍然是未來遊戲機界的發展會如何，到底今年的E3給了我們一些什麼的啟示？

「遊戲界戰國時代將會再現」，這是筆者在E3過後的第一個感覺。當中主要的原因，是PS2在美國的表現比想像中差（或許應該說日本人對PS2的熱情是異常的），雖然SONY的市場開發部在E3之前做了許多工作，大肆吹捧PS2的機能，但在E3中大家見到PS2原來都不過如是。PS2一方面失去了（玩家心目中）機能的絕對優勢，另一方面在價錢方面也缺乏競爭力，它想繼續PS年代的遊戲王國相信並不可行。

以下是筆者對四大廠商的少許分析：

PlayStation 2（SONY）

主要優點：日本第三廠商支持、日本市場佔有率
主要弱點：難於開發、上網需要加配件

雖說筆者不看好PS2能夠繼續「一統江湖」的大業，但如無意外PS2應可以繼續取得其遊戲界的領導地位。遊戲界的永恆定律是——「不在乎主機性能，最重要是有好遊戲玩」，而坐擁著SQUARE、KONAMI、NAMCO、CAPCOM等主要廠商的PS2，其優勢是明顯不過的。但是PS2開發的困難程度，會令中小型軟件商對PS2卻步，因此像PS全盛期，一個月出四五十套遊戲的情況，在PS2上將不會再現。而SONY計劃中利用PS2來實行的「e-distribution」，也會因為要額外附加配件，要普及起來會有一定的阻力。

X-BOX（MICROSOFT）

主要優點：易於開發、功能最強（暫時）
主要弱點：第三廠支持

X-BOX所面對的情況和PS2剛剛相反，它有的是強勁而且容易開發的硬件，這對開發者來說這是十分吸引的。但問題是日本的廠商們未必願意全力去支持X-BOX（市場大小、風險甚至是民族意識對此都有影響），單靠PC上的一班「DIRECT X用家」，實在難以製作出可以令遊戲機玩家趨之若鶩的作品。不過，X-BOX也有一個比PS2強的地方，就是它的上網機能不需要額外購買，如果MICROSOFT可以令X-BOX在推出時有幾隻極出色的ONLINE遊戲（尤其是以第一人稱射擊和RPG最佳），就能對PS2的ONLINE計劃有所打擊。

Dreamcast（SEGA）

主要優點：價錢相宜、唯一可以即時上網的主機
主要弱點：日本市場佔有率

SEGA在E3上再一次證明給所有的遊戲玩家看，她們仍然是世界上最出色的遊戲設計者，而DC就是唯一可以玩到SEGA遊戲的主機。如果E3的氣勢可以持續下去，單是這點SEGA已能在美國站穩陣腳，不會立即就被PS2所淘汰。SEGA的免費DC計劃對其擴大市場（或阻止PS2的市場過份膨脹）也會有幫助，美國人買玩具給小朋友始終著重價錢，畢竟299美元的PS2和半價149美元的DC實在有段距離。至於日本市場嘛……（苦笑）

DOLPHIN（任天堂）

主要優點：任天堂自己的人氣軟件
主要弱點：機能未定、第三廠商支持

任天堂現時仍然對DOLPHIN的詳細情報三緘其口，當中原因，相信是和PS2和X-BOX的性能公佈後，要重新設定機能有關（後發的性能始終不能差過現有機種吧），但這樣的保密政策卻不能吸引第三廠商的支持。筆者預料任天堂將會繼續現有N64以第一、二廠商為主的政策，並用在低年齡層的絕對優勢去在市場取得一席位。

遊戲誌突發組

BY隨風

COMIC WORLD 8

又到「COMIC WORLD」喇！

1999年5月28日
旺角麥花臣室內運動場
$30入場費連場刊

不知不覺又到「COMIC WORLD」了，不知道大家有沒有到會場逛逛，甚至成為參加組織之一呢？假如各位錯過了那天的盛事，就要看看隨風為大家介紹當天的情況了！

COSPLAY小角落－



◆每日一蘋果，醫生遠離我



◆是某隊樂團嗎？



◆每次都出現的超激隊伍。



◆哇！美少女…應該叫美「青」女了吧？

◆真人版小塞羅，問你死未？

小道消息－

等到了！等到了！「CW香港9」現在決定改地方，在展貿舉行呢！而且更請得日本聲優結城比呂先生到來作現場演出，亦會舉行《封神演義》的角色扮演比賽呢！詳細情況請自行到TG坊的網頁觀看。

同人誌介紹－

SPRING：

雖然封面是《鍊金術士》的瑪莉，但並不是整本書都有關《鍊金術士》呢！這本《SPRING》由天河會社出版，內容主要有關自創式改篇的漫畫，當中改篇的漫畫有《鍊金術士》、《新絕對雙嬌》…等；自創的故事也很不錯，不過有些是連載的，各位要慢慢等了！而質數方面，雖然未算太好，不過至少不會有「以封面騙人」的情況出現，畢竟只是比較新的組織，相信還有很大的發展空間呢！



SPEED UP：

相信熟悉同人誌的朋友，沒有人未聽過《SPEED UP》吧？由「火狗工房」製作的月刊同人誌，共有十多位作者(雖然不是每次都全員出動)，是一本很有實力的同人誌。但也許是出得太頻密的關係，因此質數並不太理想。不過對於喜歡同人誌的朋友來說，有機會應該一嚐《SPEED UP》的風采，參考一下前輩們的作品。

組織訪問－

尼奧製作室：

《尼奧製造室》一直創辨了不少同人誌，但今次將會為大家主要介紹當中的其中一本作品－《讀者自投》。

〔問〕為什麼要製作《讀者自投》呢？

〔尼奧〕唔，其實是因為從前有一位馬來西亞的朋友，她們參加了一些類似學校社團的組織，並推出了一本刊物。可是因為馬來西亞的技術不太理想，因此作品的效果自然也令人很失望。這時我就想，不如就讓我來幫她們重新推出吧！不過如果只有她們的作品又比較悶，所以決定讓香港的讀者一起參與，漸漸地《讀者自投》就成形了。

〔問〕可是，剛開始的時候應該沒什麼人認識吧？做了什麼宣傳呢？又會不會遇到什麼困難，甚至灰心呢？

〔尼奧〕其實也沒什麼宣傳，只是印好後放在一些書店中供人取閱。本來也是免費任人看的，可是又怕讀者拿走後不看會浪費掉，因此形式上收取一、兩元，算是有點價值囉！而困難就一定會有，但只要告訴自己，我是想做下去的！精神就會回來，亦可以繼續努力做下去了！

〔問〕是不是會一直做下去呢？會不會放棄不做？

〔尼奧〕如果金錢及時間許可的話，我會一直做下去。其實我現在除了《讀者自投》之外，還參與了幾本同人誌呢！



◆現在尼奧還有跟馬來西亞的朋友作交流呢！

遙星CG畫廊：

不知道大家有沒有聽過「遙星」這個名字呢？在東立某月刊漫畫剛推出時，這個名字曾多次出現呢！到底遙星是一個怎樣的人呢？

〔問〕什麼時候開始接觸同人誌呢？未認識同人誌的時候，會認為同人誌是什麼？

〔遙星〕唔，大約96年開始自己製作啦！如果不認識同人誌的話，也是會覺得同人誌是一本書。(真的嗎？)真的！因為未接觸過，不會亂下判斷。

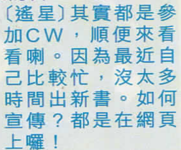
〔問〕那你製作同人誌的時候，會不會遇到什麼問題呢？

〔遙星〕其實並沒有太大問題，因為自己也是從事設計的行業，有這方面的經驗，沒有遇到太大的麻煩。

〔問〕除了參加CW外，還有參加其他活動嗎？平時怎樣為自己宣傳呢？

〔遙星〕其實都是參加CW，順便來看看喇。因為最近自己比較忙，沒太多時間出新書。如何宣傳？都是在網頁上囉！

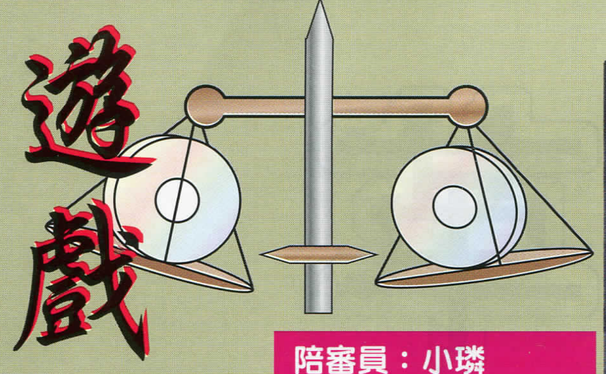
網址：http://www.geocities.com/kkaann.ged/





◆注心一意繪畫的遙星。

遊戲終審庭



陪審員：小璘
遊戲時間：210小時



聖靈機RayBlade

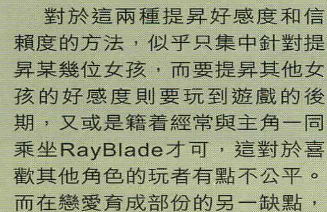


一向有協助參與製作《超級機械人大戰》系列的winkysoft，終於決定獨自開發同類型遊戲，亦即是剛於本誌攻略完畢的《聖靈機RayBlade》。這隻擁有戀愛育成要素的戰略遊戲，不如現在就看看它有什麼特別之處。

加插了戀愛SLG的戰略SLG



本作最強調的遊戲特色，就是能讓玩者在與敵人進行一場場激烈的戰鬥同時，亦可以與其中一位女同伴發展感情，從而在遊戲最終成為情侶。因此遊戲加插了「信賴度」和「好感度」，「信賴度」是主要影響角色在戰鬥的控制和能力，若低於特定數目就會變成NPC，而「好感度」才是影響女孩對主角的感情。而在遊戲途中會有一些選項，這些選項除了會影響女孩的好感度外，更會影響故事情發展，令後期出現的女孩因劇情轉變而有所不同。另外在某幾集戰鬥完結後，亦加插了「Private」時間，玩者可於這時候自由選擇與在船艦《里保菲》出現的角色交談，從中增加好感度和信賴度。



對於這兩種提昇好感度和信賴度的方法，似乎只集中針對提昇某幾位女孩，而要提昇其他女孩的好感度則要玩到遊戲的後期，又或是籍着經常與主角一同乘坐RayBlade才可，這對於喜歡其他角色的玩者有點不公平。

而在戀愛育成部份的另一缺點，就是女孩的好感度一定要在《越過明示的地方》這一集時達到100，並選她一同乘坐RayBlade才能得到Good Ending；否則即使在戰鬥後仍然提昇好感度，最後也會是普通結局。而在遊戲中大部份的女孩也是要專注攻略才能提昇好感度達100，因此令每次遊戲也只能令一位女孩有機會成為情侶，所以若要完成一次Good Ending也需重新玩過，而每次也要玩上30多集，不免會大減玩者的遊戲意欲。至於信賴度則好像沒有多大作用，因為它基本上也能高過變成NPC的限額，令它有點多餘的感覺。



多劇情路線



而本作另一個特色，就是遊戲以多劇情路線進行，當中有多個分歧點，它們全是以玩者的選擇而更改劇情發展。雖然有分歧選擇，可是故事內容基本上也大致一樣，不同的地方只是事情是由自己親眼看見或是從別人的消息聽到，例如雅露芳蓮娜女王之死、絲艾露成為約古女王等，當中同一段分歧的故事甚至還有重複使用的情況出現。而不論進行哪方的分歧，當進入《越過明示的地方》這一集，其後的故事便會相同。雖然分歧能使遊戲內容更多元化，但是本作卻未能做到這效果，反而將效用影響於戰鬥和某幾位登場的同伴上，浪費了分歧的好處。





戰略部份

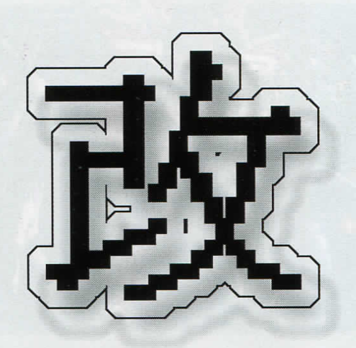
本作最重要的部份——戰鬥，在遊戲初開時，敵人的能力一直也是非常平均，即使是Boss也好，只要用多點時間和戰略來玩的話，他們都是主角與同伴能夠應付的能力。可是到了遊戲末段，敵人的能力就突然加強，特別是在《心在遠方》這一話更甚，就算玩者在以前所有戰鬥中有將敵人擊破，以取得經驗值來昇級，但這樣亦是不能單以剛進入戰鬥時的能力來對付敵人，玩者一定要花上很多時間、重複多次戰鬥來儲級才可。主角與敵人的能力程度突然相差甚遠，令玩者無所適從。

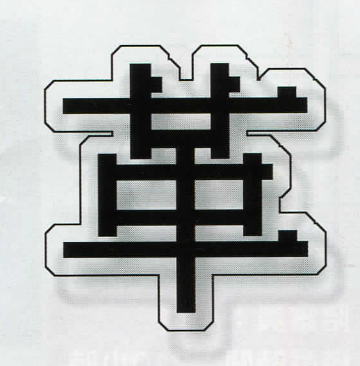
總結

總括來說，雖然本作在各方面也未能做得最好，特別是玩者需要多次重新遊戲才能集齊Good Ending圖片，但由於在戀愛育成方面仍有其一定魅力，令本作也有其可玩性。









GAMEPLAYERS MAGAZINE

盡在 131 期遊戲誌！

Tales of Eternia

由著名插畫家井之又睦作人物設計的作品《Tales of Eternia》，之前已經為各位介紹過很多有關此作的資料，現在就繼續為各位介紹此作的最新資料吧！



製造商：NAMCO	售價：未定
發售日：預定2000年發售	
容量：CD-ROM	記憶：未定
RPG／MEM／對應PocketStation、Dual Shock	

為各位介紹遊戲最新資料

新角色加入



這次為各位介紹的新角色是主角的同伴來的！他的名字叫雷爾斯（レイス），他是一位身份極之神祕的角色，除了知道他是一位擁有金髮的商人，並擅於使用劍的劍士外，其他有關他身世的事情也沒有人知道。不知主角是在那裡認識他的呢？

齊來玩PocketStation Mini Game

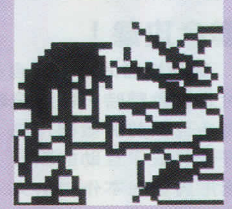
本作是一隻對應PocketStation的遊戲，不過各位又知不知道對應PocketStation有什麼特別的地方呢？那就是能夠進行Mini Game了。可是要在PocketStation中玩得Mini Game也不容易的啊！首先各位要完成遊戲內的某些事件，然後就會出現Mini Game讓各位下載，再將這些Mini Game下載至PocketStation內就可以進行了。Mini Game的數目有4個之多，它們也是與4位主角的其中一位一起遊玩，真的非常吸引啊！現在就為各位介紹一下這4個Mini Game的玩法吧！

戰鬥吧！烈度（たたかえ！リッド）





顧名思義，那就是與烈度進行遊戲的Mini Game。玩法非常簡單，各位只要控制著烈度把敵人消滅便可，當中有兩個不同的模式可供選擇，其中一個是考反應的「反射型」，而另一個是考記憶力的「記憶型」，玩者只需完成Mini Game中的指示按掣作出攻擊，便能將敵人擊倒的了。



向那方，花娜（あっちむいてファラ）



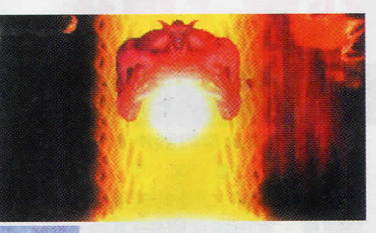
這個是與花娜遊玩的Mini Game，而這Mini Game的玩法與《戰鬥吧！烈度》一樣非常容易。這Mini Game分為「普通（ふつう）」與「認真（ほんき）」兩個難度，當然，「認真」的難度是比「普通」較難吧！至於玩法方面，就是要玩者估計花娜的面要向哪方，而方向會分為「上」、「下」、「左」和「右」四種，各位可否估到花娜要面向哪方呢？





新增加的戰鬥系統

前作《Tales of Phantasia》與《Tales of Density》的戰鬥方法，也是主要由玩者控制著主角向敵人攻擊，而其他同伴則由電腦控制，當中他們能夠使出物理和魔法系的行動。至於本作，除了仍然使用這戰鬥方法外，更新增了一種新的作戰行動——召喚術。召喚術是將掌管自然現象的晶靈召喚出來，這些晶靈有火晶靈「伊理度（イフリート）」和水晶靈「雲迪尼（ウンディーネ）」，它們分別是能作出向敵人攻擊和回復同伴體力的行動。而當進行召喚期間，所有同伴不論當時作出什麼行動，也會一起作出召喚，是一個能有威力強大效果的行動。







Dancing・美露迪（ダンシングメルディ）

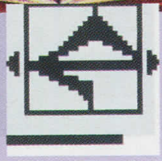


與可愛的美露迪跳舞的Mini Game，是一個考各位眼明手快的遊戲。在畫面中會有一些浮標移動，只要玩者在浮標移動到特定地方處按掣，便可得到分數。



基爾Academy（キールアカデミー）

分為「讀書（勉強）」與「考試（試驗）」兩個模式的遊戲，而Mini Game內容就是以本作另一個世界中所使用的文字「米路尼古斯（メルニクス）文字」來考各位，實行讓各位學習遊戲世界的語言！玩者可以在「讀書」模式中學習米路尼古斯文字，當學習完畢後，便可在「考試」模式中進行遊戲的了。



*圖片為開發中畫面

TEXT：小璘



代表「最後」的「F」？



相信喜歡機械人的朋友，也不會不認識《Gundam》這個擁有多年歷史的動畫系列，更加不會不知道此系列曾推出過多集SLG遊戲《GGENERATION》吧！這個有如人類真實歷史般的世界，各位也很期待它全部作品能集合在一起，而這次要為各位介紹的《SD GUNDAM GGENERATION-F》，必定能滿足各位《Gundam》迷的要求了。





任何媒體皆集於一「GAME」

根據負責此作的製作者牛村憲彥先生說，這次可能會是《GGENERATION》的最後一作，亦由於這樣，本作題目的《F》其中一個意思也有「最後」的涵意；不過，當中所說的「最後一作」是指PlayStation版的最後，還是……不過無論如何，為了「最後」一集，牛村憲彥先生就打算找來所有《Gundam》在各媒體中出現過的作品，其中當然包括動畫版的作品，但只有在書中才出現的漫畫版、小說版的《Gundam》作品亦會出現，而它們更是首次被映像化！因此這次的登場作品差不多達40套，機體數量更超過1000部，其中更有特地為本作原創的機體，它們大部份也會有CG動畫，一部部立體的機體將會顯現各位眼前。



戰鬥模式之特色

自動編成部隊

在前作中，各位有否為編成自己所出擊的部隊而煩惱呢？特別是看到實力懸殊的機體，有時真的不知該讓能力較低的機體出擊以昇級好，還是派出實力較強的免得傷亡慘重。與其要作出這種兩難的決定，倒不如利用「聽天由命」的方法來得乾脆！為此，本作就新增了「AUTO編成」的機能，讓大家不用只為編成部隊而花上很多時間，相信這對於優柔寡斷的玩者是最適合不過的了。

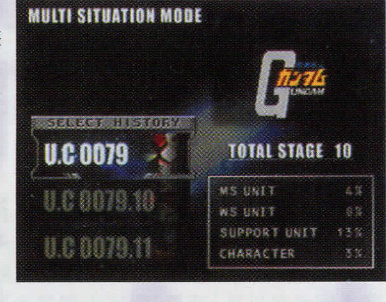
聯合攻擊！

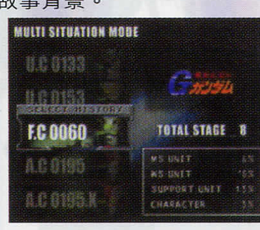
雖然機體同自來自自己的部隊，可是當戰鬥時，每架機體也好像只為自己面前的敵機作戰，同伴之間好像欠缺了互助的默契。不過這種情形將會在本作中消失，因為當中將會新增了「聯合攻擊」的戰鬥系統，亦即是在同一次攻擊行動中，與同伴一起攻擊敵人。至於要使出「聯合攻擊」方法很簡單，只要在選擇攻擊行動的時候，請求另一位同伴作出支援，只要達成一定要求的話，同伴就會一起作出攻擊了！有了這個新系統後，不單在「聯合攻擊」時令破壞力大增，而負責支援的同伴在「聯合攻擊」後，還可繼續其正常在該回合的行動，真的非常有用啊！



Gundam歷史逐一進入

Gundam的歷史那麼悠久，若只想在歷史的中途才開始遊戲的話，那豈不是要玩很耐才能等待到那時？相信各位在本集中不用這樣等待了，因為玩者將能夠自由選擇從那一套作品開始遊戲，這樣除了方便玩者外，更可讓玩者清楚每套作品的故事背景。

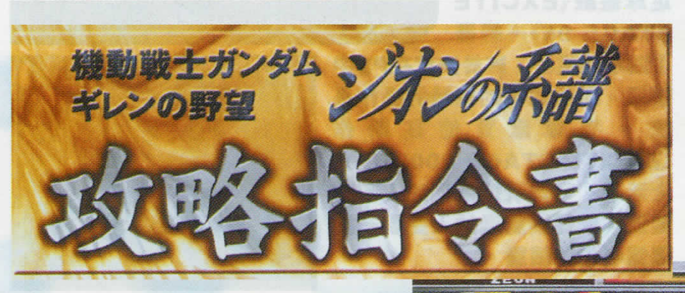






*圖片為開發中畫面

機動戰士GUNDAM自護之系譜 攻略指令書



追加新CD，追加新劇本

PS
發售商：BANDAI
發售日：預定6月29日
售價：2800日圓　容量：CD-ROM
SLG/MEM/需使用《機動戰士GUNDAM自護之系譜》





追加《自護》—

已經玩遍了整隻《自護之系譜》？連隱藏模式也覺得不夠好玩？玩過多次後還想再玩？很喜歡很喜歡這隻遊戲？如果閣下屬於以上其中一種人，那麼今次介紹的這隻「遊戲」應該很適合各位，因此它將會是大家的新寵兒—《攻略指令書》。但有一點請別誤會，這隻並不算是新遊戲，而是《自護》的追加遊戲碟，所以各位要記得，如果沒有上集的話，這隻追加碟是玩不到的喲！

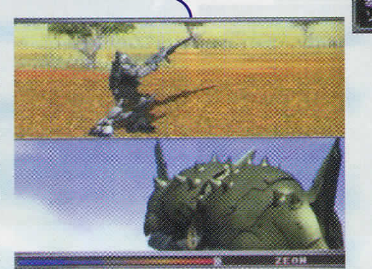
既現實又迷離—

今集的劇本大致分為兩類形，第一類是「歷史史實類」，當中的內容當然就是從前曾發生過的劇情，把GUNDAM們的戰爭再次重現眼前啦！而另一類則是「夢幻類」，在「夢幻類」中，各位可以天馬行空，製做出一隊完全屬於玩者的軍隊，酷吧？(可以把自護軍加上聯邦軍嗎？〔笑〕)但請別忘了一點，就是無論是哪一個類型，難度都不會低，要用心地經營呢！

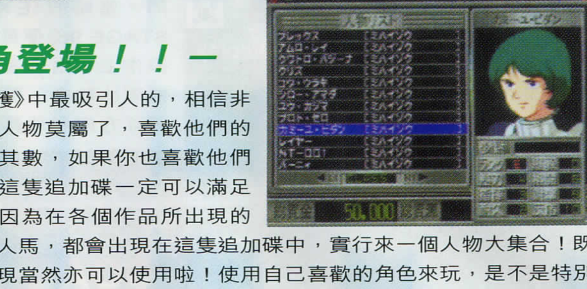


最重要是劇本—

雖然只是追加碟，但廠商可是一點也沒有偷工減料，因為單是一隻追加碟就已經有不少新劇本，而且更加入了一些資料，現在就為大家介紹！首先是新劇本方面，以自護軍或聯邦軍立場來寫的劇本共有十個。另外，亦有介紹第3勢力的追加劇本，會介紹當中八個勢力的個性。而且亦追加了隱藏劇本，算起來，一共追加了20多個劇本呢！







名角登場！！—

《自護》中最吸引人的，相信非當中的人物莫屬了，喜歡他們的人不計其數，如果你也喜歡他們的話，這隻追加碟一定可以滿足到你。因為在各個作品所出現的主角級人馬，都會出現在這隻追加碟中，實行來一個人物大集合！既然會出現當然亦可以使用啦！使用自己喜歡的角色來玩，是不是特別有感覺呢？

算是劇情嗎？—

之前都提過今作追加了很多劇本吧？現在就來為大家介紹一下有關「自護軍制壓篇」的內容吧！在遊戲剛開始後，會有三個基地出現，身為自護軍長官的玩者，要把這三個基地集合在一起。另外，亦要對抗攻打玩者的聯邦軍，各位可以成功對抗嗎？而且，遊戲好像還限制回數喲，真是個高難度的劇本呢！



新成員—

除了大受歡迎的名角色們之外，一大班的新角色們也是不容少虧呢！他們的攻擊力、防範力及射擊回數等，皆比之前作品的角色提高了不少，而且亦可以使用一些威力強大的武器，那些武器更是新角色們專用的武器呢！到底各位的心是永遠向著舊愛，還是早已被新歡取代了呢？



獨裁的基力—

相信大家還記得這隻遊戲的整個名字是《～基力之野望 自護之系譜》吧？那遊戲中又怎可能會沒有我們的主角—基力呢？可是今集的基力被設定得有點獨裁耶！不論如何，如果各位想使用基力的話，就挑戰一下自護軍的特別篇吧！基力在等你呢！可是，難度性是頗高的喇…



TEXT：SAKURA KI

INTERNATIONAL SOCCER EXCITE STAGE 2000

インターナショナルサッカーエキサイトステージ2000

超任足球名作復活

96年在超任之上推出過的一隻操作獨特的足球遊戲《EXCITE STAGE 96》，經過了四年的歲月，終於決定在PS中復活。遊戲的中的獨特的操作系統，都會忠實地在新作《EXCITE STAGE 2000》中完全活現。喜歡玩這系列的人不應錯過，未曾接觸過的人更要一試這個名作的續篇。





獨特的操作系統

曾經玩過《EXCITE STAGE 96》的讀者，相信對它獨特的操作系統有很深刻的印像。在近年的足球遊戲中，電腦的人工智能越來越高明，相對地對於玩者的幫助也越來越大，很多時也會協助玩者進攻和防守。例如在比賽中傳球時，只要按上一個PASS掣，電腦便會幫助玩者決定傳球的方向，甚至乎幫助玩者轉換需要操作的球員。這無疑可以有助玩者在操作上變得更容易，還可以令一些初學者更容易上手。但同時也令遊戲的難度和自由度減低，對於一些追求高難度和高自由度的玩者覺得沈悶。當時的《EXCITE STAGE 96》便是因為在操作上，由玩者去決定的事比較多，例如一些傳球方向和球員接到球後的動作等，都可以由玩者決定，因此在當時得到很高的評價。





新的改動

前作是在超任製作，而本作卻在PS上推出，因此遊戲當然會有很大的改動。首先前作的球員和球場也是以2D表現，本作便以3D去製作，而且現在公佈了五個不同的球場，各場地也有不同的特色。另外遊戲的最大改動是比賽的形式，前作是以J LEAGUE形式作賽，但本作卻是以世界各國的國家隊作賽，和前作的形式完全不同，可以說得上是系列的「國際版」。

各種比賽模式

遊戲中會有六種模式供玩者選擇，
電腦作賽的EXHIBITION模式；由三十
組，每組四隊以LEAGUE形式比賽，
線的十六隊進行淘汰賽的WORLD 200
和其餘三十一隊作賽，在漫長的賽程中
是二十三歲以下組成，十六個國家去爭奪冠軍的WORLD U23模式；還有可以給玩者練習的TRAINING模式；最後便是可以互射十二碼決勝負的P.K.模式，遊戲的內容比起前作更加豐富。





REAL TIME 陣式

遊戲追求的是自由度和真實感，其中的一個賣點便是REAL TIME FORMATION的系統。在比賽中玩者可以設定三個不同的陣式，在比賽進行的時候自由變換，而且是即時走位變陣的，自由度和真實感也很足夠。另外玩者可以自由設定球隊的陣式，無論是十上十落，甚至乎九零一陣式，玩者也可以全權決定。這種高度自由的系統，令玩者可以更自由地發揮領軍的才能。





※畫面開發中

DINO CRISIS 2

PS
製造商：CAPCOM
發售日：預定2000年秋　售價：未定
容量：CD-ROM　記憶：未定
AVG/MEM



■REGINA遇上了倔強的神秘男子

■主角連火山洞也要經過，熱呀！

採用大受玩者喜歡的《BIO HAZARD》系列系統，表現出恐龍的恐怖的冒險遊戲—《DINO CRISIS》將會續集。雖然今次是續集，但主題將會有所改變。在上集表現的「被追殺的恐怖」、「擊倒的爽快感」會在《2》中得到昇華。為了對抗擁有壓倒性的攻擊力和生命力的恐龍，在上集會以「麻醉槍強行讓牠們睡著，趁這期間逃脱」作為遊戲的基本玩法，而今次基本玩法則會是「強勁的武器將恐龍們擊倒，而繼續前進」。

為了配合今集主題的改變，系統部份亦將會作出大幅度的更改。雖然現時有關系統的詳細資料還未肯定，但「擊倒的爽快感」和ACTION性質較重的操作將會繼續保留。此外，讀者將在今集的畫面中看到，主角攻擊恐龍的時候，畫面出現了「PTS」和「COMBO」，不過這些數字對遊戲有何影響就不得而知了！！



恐龍危機再次回來！！



■主角需要穿著潛水衣在水中調查

人類與恐龍之戰

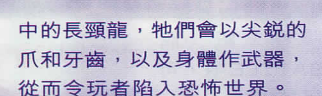
今次主角就是上集優秀特工的REGINA和一名神秘男子，而那名男子是甚麼人及他的來歷都還未清楚。既然今集主角方面多了一名男子，對獵殺他們的恐龍來説絕對不公平，所以今次恐龍的種類將會由上集的6種將會增加至10多種，而不但有地面的速龍和空中的翼龍等，更加入棲息水中的長頸龍，牠們會以尖鋭的爪和牙齒，以及身體作武器，從而令玩者陷入恐怖世界。

■恐龍會以壓倒性的數目進行攻擊

■畫面中的「PTS」到底是甚麼呢？



■REGINA居然用SHUN GUN開電子鎖！？



另一方面，玩者基本上不用太害怕恐龍，因為今集的主題講求的是「擊倒的爽快感」，所以玩者將會在途中拾到一些強橫的武器來對付凶殘的恐龍，使人類與恐龍進行激烈的戰鬥。到底最後仍然生存的是人類抑或恐龍呢？不過人類與恐龍的決戰將會展開。

背景圖像的進化

上集的背景圖像都以全立體多邊形製作，而今次的背景圖像將會以Rendering CG來繪製，從而使今次背景的實在感加強。加上經過Rendering之後，今集比起上集背景使用的多邊形數減少了，使出場的恐龍種類增加，而恐怖感亦因而增加。

■主角經常要在屋外進行調查



■REGINA遇上了中型恐龍—アロサウルス

■建物都被植物覆蓋了，還是自然定異變呢？



■這就是Rendering CG的背景





空中快速攻擊
翼龍

水中棲身的巨大恐龍
長頸龍

體型小，敏捷高
恐爪龍



※畫面仍屬開發階段





TEXT：MARKS

鈴物語



CAPCOM首個CARD GAME RPG？



雖然CAPCOM在之前推出了同樣包含了CARD GAME戰鬥的《神之BOARD GAME~GAIA MASTER》，但《鈴物語》卻是CAPCOM首先以CARD GAME戰鬥的RPG。遊戲中，CARD GAME會被稱為「お札バレル(紙牌BATTLE)」，主角需要使用手持的三種BATTLE CARD來進行遊戲。主角的對手方面，村莊和都市中會有一些頭頂出現的紙牌的人，只與這些人對話就會進行BATTLE內，而村外則會遇上裝扮成歌舞妓的敵人，基本上這些紙牌BATTLE是不能避免的。

STORY



這個故事是關於住在天上界的神之子一すずまる。有一天，他拿了神國之寶物「鈴」遊玩，不過整套7個的「鈴」有其中5個掉進了人類居住的地上界。當神知道



這件事之後，便憤怒地命令すずまる將所有「鈴」收集回來，因此這個貪玩的神之子被送到地上界。

すずまる

由於神之寶物「鈴」，所以他開始了在地上界尋找「鈴」下落的旅程。此外，他擁有讀取人類內心和神的力量。

輔助紙牌

除了BATTLE紙牌之外，亦有只用來作輔助性質的紙牌，而它將會對紙牌BATTLE的勝負產生非常的影響。這些輔助紙牌不單可以在商店購得，而且可以在小孩子手上或利用小狗掘出。輔助紙牌是沒有數目上的限制，而收集越多，對戰鬥就越有利。輔助紙牌使用之後就會消失，因此經常需要補充，不過村外是難以進行補充的。





勝敗判決

每場戰鬥只可以進行10個回合，而勝敗判決是哪方先將對手的體力扣至零，或10個回合完結時體力最多的就為之勝利者。體力扣至零的勝利就是完勝，而單單以體力取勝的則是勝利。此外，戰敗的一方會以最大體力的一半再進行遊戲，而需要用食物來回復。



紙牌屬性

在紙牌BATTLE中，可以放出火、水、木三種不同屬性的BATTLE紙牌。這些紙牌會有互相剋制的效果，而它們之間的關係就可以在下圖看到，不過當遇上相同屬性時，AP最大的一方勝利。



竹取公主



出生時已經持有「鈴」的她除了擁有美麗而高貴的氣質，和來至月世界之外，所有都是一個謎。

桃太郎



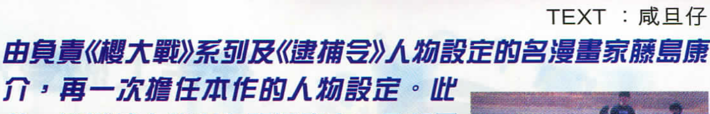
受到「鈴」的影響，由桃中誕生的男子。性格認真的他是個以頭腦分勝負的類型。

浦島太郎



浦島太郎會「老人」的姿態出場，年青時自稱為一個靠舞為生的男子，而且喜歡女性。

TEXT：咸旦仔



由負責《櫻大戰》系列及《逮捕令》人物設定的名漫畫家藤島康介，再一次擔任本作的人物設定。此外，連遊戲中的所有登場跑車，全都是由藤島康介負責設計的。另外在遊戲裏跑車所發出的所有聲音，如引擎聲、開關車門的聲音等，全都是收錄自真實跑車聲音。如此有誠意之作又怎會不令人期待！



製造商：BANDAI　售價：售價未定
發售日：2000年秋發售預定
容量：CD-ROM　記憶：未定
RAC / MEM / 對應振動 / 對應DUAL SHOCK



E-X-D：ZERO

超法規的警備組織

對付犯罪組織的EXG

「EXG」是「EXCEED GARRISON」的簡寫。「EXG」的主要工作是將一些利用電腦操控的汽車來犯案的疑犯逮捕。這個組織的成員全都是一些擁有高知識和技術的警務人員，而其中兩位主角遠藤露娜、田野理沙就是這個組織中破案率最高的成員。

藤島康介手筆下的「EXG」

在未來時代，石油在這個時代已變成了非常之貴的天然資源，故此在這個時代裏人類便不斷開發新的能源，而汽車亦發展到全由電腦操控的階段。正因為科技不斷進步的關係，頭腦靈活的罪犯亦看準這一點，而不斷利用這些由電腦操控的汽車來犯案。就算警方同樣利用由電腦操控的汽車來追捕疑犯，但仍然給他們逃脫。故警方決定用回人手操控汽車來執行逮捕工作。並為對付這些犯罪組織，而設立一個名為「超法規的警備組織」來對付他們。



遊戲玩法

在遊戲中玩者須要在公路上不斷追截犯人，而方法就是利用汽車去追捕疑犯的汽車，並將它完全截停，有時還須要用到武器來攻擊匪徒。每次任務都有時間限制，所以玩者必須以最快速度去完成任務。



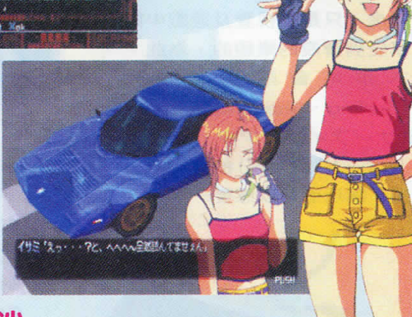


兩位美麗的主角

遠藤露娜(遠藤田田田)

天真可愛的少女孩，內向和不懂說話的性格，常常都因此而給犯人逃走了，但她的架車技術卻非常的之了得。





田野理沙

為人直言無諱，擁有男孩子的勇敢果斷的性格。對付犯人從不留情誓要將他們繩之於法。她的架車技術亦不比遠藤低。

TEXT：小璘



在手上感受滑浪吧！

PS2 製造商：ASCII 售價：6800日圓
發售日：預定8月發售
容量：CD-ROM 記憶：未定
SPT／MEM／對應「Surfing・Attachment Board(暫稱)」

香港雖然四面環海，可是由於海面經常也十分平靜的關係，所以除非遇到台風襲港，否則要在香港滑水真的非常困難。現在，各位可以安在家中，也可以遊玩滑浪了！因為就在這炎炎夏日中，PlayStation 2便會推出這次要介紹的作品——《Surfroid傳說之Surfer》，就在這藍天白雲中感受到滑浪的暢快感覺。



考花式的滑浪遊戲

滑板和花式滑雪與滑水的技巧差不多，也是在非常斜的地方上作出不同花式。而本作的遊戲目的就是這樣，玩者將會於限定時間和滑浪的次數，好好利用海浪來作出不同花式，從而取得分數。要注意花式的難度越高，得分亦會越高；不過當然，要做出越高難度的花式，出現失敗的情況也會越高吧！若花式失敗的話，就自然沒有分數了。要平平穩穩做出普通難度的花式，或是做出危險度極高的花式，便要看看各位的技術了。



除此之外，海浪上有很多不同種類的道具，玩者亦可在滑浪中途取得這些道具以提高分數。不過也是要提醒各位玩者，小心不要被大浪吞掉啊！





遊戲特製滑浪板

要感受滑浪的快感，又怎可能少得滑浪板呢？雖然在遊戲中滑浪，但本作是不會這麼馬虎，只是從視覺及遊戲中能享受到滑浪的樂趣的，為此，本作將會隨遊戲附送「Surfing・Attachment Board (サーフィン・アタッチメントボード)」(暫稱)的控制器一個，讓玩者可以感受一下用手來滑浪的趣味。它是一個外型與真實的滑浪板無異的控制器，只要將之安裝於PlayStation 2手掣的兩支Analog控捍上，就能利用此控制器控制玩者在遊戲中使用的滑浪板，非當富有真實感。



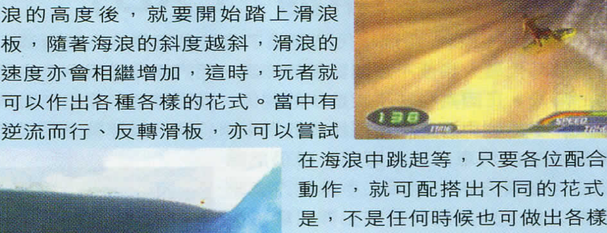


夠膽踏上滑浪板嗎？

滑浪的守則

要滑浪，並不是單單踏上滑浪板那麼簡單的。在本作中，時間一來是最重要需要留意的項目，而滑浪次數與速度亦是本作中非常重要的項目。滑浪的最高境界，就是要在高於自己、有如鐵壁的巨浪中踏上滑浪板，並好像忍者飛簷走壁般在浪上飛馳。





花式開始

當玩者發現海浪已到達適合滑浪的高度後，就要開始踏上滑浪板，隨著海浪的斜度越斜，滑浪的速度亦會相繼增加，這時，玩者就可以作出各種各樣的花式。當中有逆流而行、反轉滑板，亦可以嘗試在海浪中跳起等，只要各位配合不同動作，就可配搭出不同的花式。可是，不是任何時候也可做出各樣動作的，若角度不適合，或是海浪的高度關係，玩者有時是不能做到某些動作的，因此要看清楚當時的環境才可作出行動。



平衡之重要

雖然能做到花式技術已代表各位在控制滑浪的技巧不低，不過各位卻不要因此而忘記滑浪最基本的技巧——平衡啊！否則即使花式表演得多漂亮也好，假如因為平衡不到而失分的話就會變成白費的了。另外，不是所有浪也適合滑上的，若果浪太低，又或是角度不適當的時候，就有機會被水淹沒，在這時就不要冒險了。



*圖片為開發中畫面

TEXT：咸旦仔

マリオストーリー MARIO STORY

N64 製造商：NINTENDO 售價：6800日圓
發售日：8月11日發售預定
容量：256M 記憶：1 BLOCK
A • RPG / MEM / 對應振動

MARIO 今年夏天同大家見面啦！

《SUPER MARIO RPG》之新作決定在今年夏天推出。並命名為《MARIO STORY》！MARIO的原有世界繼續保留。久別多年的MARIO會為大家帶來什麼驚喜呢？

久違了的MARIO再同大家見面

96年NINTENDO在超任上推出《SUPER MARIO RPG》大受玩家歡迎，如今再以全新姿態在N64推出續集《MARIO STORY》，並決定於今年8月推出。有別於超任版的模擬3D畫面，在今集《MARIO STORY》會以立體多邊形製造背景，再配以運用2D製作的人物，令大家有耳目一新的感覺。今集故事會圍繞着MARIO的世界來進行遊戲，另外在今集中大家可以找到MARIO的家和「MARIO」系列的人物，如龜怪、蘑菇人、桃公主、谷巴大王等。



重要情報何處尋

特別的對話方式

在遊戲中當MARIO走近路人時，如果路人頭上出現「…」的符號時，就可和他對話並能取得有用之情報。在遊戲中積極的對話能取得更多重要情報，對跟着下來的冒險是非常有用的。



◆對話是RPG遊戲的最重要一環！

MARIO繼續用頭頂

當遊戲進行時，在道路上不時會出現一些方磚，大家只要走到磚的下方向上頂便可得到一些道具或發生一些特別事件，就像MARIO系列的一向頂磚方法。



◆頂後不知會出現什麼事件發生？

冒險場地

今集MARIO要到的冒險場地會亦比上集增加了不少呢！如砂漠、牢屋等，今集採用立體多邊形製造背景，令遊戲畫面質素大大提高。另外在遊戲中MARIO有時是須要坐火車到其它場地的。現在便帶大家看看其中的冒險場地吧！



◆砂漠



◆牢屋

◆星之山丘

◆MARIO坐火車！？

◆鬼屋

戰鬥模式

MARIO也有新武器

在今集中除了保留MARIO系列的原有動作外，在遊戲中還為MARIO加入了一些新道具。其中在今集裏MARIO便會拿着一個大鎚來進行冒險，除了戰鬥外，在調查時也會用上這個鎚。



◆ MARIO最喜愛的大鎚！

保留着原有的作戰模式

今集仍然保留上集的按鈕系統，就是在戰鬥中選擇指令之後，畫面中會出現一個能源棒，只要在特定時間中按下按鈕便可增加攻擊的威力。



◆特別的選擇指令模式，就像放映機般呢！

最初故事畫面大公開

今次的故事同樣是由MARIO的家開始，一天MARIO接到桃公主的信件，內容是希望他到草菇城堡相談要事。於是MARIO便到城堡找桃公主相談，原來在城堡上空不知因可故出現了一些裂紋，就在這時谷巴大王竟再次出現並將桃公主帶走，MARIO的冒險旅程亦由此而展開。



◆一切就由MARIO的家開始

◆草茹城堡的保安人手是否充足？

◆桃公主找MARIO有什麼是呢？



◆這個就是谷巴大王的空中城堡

◆谷巴大王為可能用星之力量？

◆谷巴大王又再次出現！

◆桃公主和草茹城的命運全在大家手

TEXT：小璘

長達4年之隔月刊RPG？



之前說《ELDORADO GATE》是一個「系列」，各位可能會覺得用「ELDORADO GATE」為名的遊戲都還未推出過，何來肯定此作是「系列」呢？的確，此作之前並未推出過有關作品，可是有關方面已經公佈了此作將會分為24卷，並以隔月的形式推出1卷。這樣算起來，即是代表此作會在推出第一卷後48個月，亦即是4年內，推出多達24卷的超長篇RPG遊戲！各位喜歡天野老師的FANS，這次真的有福了。





分24卷推出的RPG

DC
製造商：CAPCOM 容量：GD-ROM
發售日：預定夏季發售
售價：未定　記憶：未定
RPG／MEM／1人

第一卷的主角們



遊戲除了分了多個卷數推出外，在每卷中還會分開章數和Scenario。現在已知道第一章將會由7卷構成，當中主要是交代每位角色的背景；而每一卷則大約會有3集，其中三位鬼神後裔GOMEZ、KANAN和RADIA將會首先登場，並分別在《Scenario 1覺醒吧，GOMEZ！（めざめよ、ゴメス！）》、《Scenario 2給KANAN的試練（カナンへの試練）》和《Scenario 3小偷女兒RADIA（泥棒娘ラディア）》中有其中一位後裔成為主角的故事。各位看到每集的題目，也會知道誰會在該集中成為主角了。不如現在就為各位介紹一下這三集主角的背景吧！

說起名插畫家天野喜孝，各位會聯想起什麼遊戲呢？相信有不少讀者也會立刻想起《Final Fantasy》系列。不過這想法可能要改變了，因為繼《FF》系列後，天野老師又會為一個遊戲系列作人物設計，而這遊戲作品就是這次要為各位介紹的《ELDORADO GATE》。

■除了主角是由天野老師設計外，連妖怪也是由天野老師一手包辦！

GOMEZ

身材魁梧的GOMEZ，不要看他的外表好像大奸大惡的壞人，其實他是一位十分重情義的酗酒流浪漢。他最喜歡使用的武器就是背在其身後的大鎚，以他的武器及身型來看，也知道他是一個充滿力量的武士。

RADIA



利用匕首作武器的RADIA，從小就陪養著盜竊技巧，不過她並不是一個喜歡盜竊的人；但由於「習慣成自然」的關係，因此當她每次也打算改掉這壞習慣也會失敗。這與KANAN的命運剛好相反？！

從12位鬼神末裔展開的戰爭



一般的RPG遊戲都是加插了鬼、神、魔、仙等要素在內，本作亦不例外，當中的12位主角也是鬼神的末裔。而故事是由遠古時代開始，在當時還是一個有神和鬼怪出現的世界，就在那時的某一天，全能之神載奧斯（ダイオス）將大魔王拉治（ラージン）與12位比較細小的鬼神封印住，自此祂們就在世上消失。雖然如此，其末裔仍然生存在這世界上，他們分別是「GOMEZ（ゴメス）」、「KANAN（カナン）」、「RADIA（ラディア）」、「ELISHIN（エリシン）」、「RADO（ラドー）」、「SOPHIE（ソフィ）」、「GIGI（ギギ）」、「MAMMA（マンマ）」、「PAMELA（パメラ）」、「EIN（アイン）」、「MIMA（ミーマ）」和「KOBDO（コバド）」。可是卻因為世界與時間的變遷，這班末裔已不再知道自己的真正身份，直至一天當他們記起自己的真正身份後，就開始為自己的祖先而戰……



KANAN

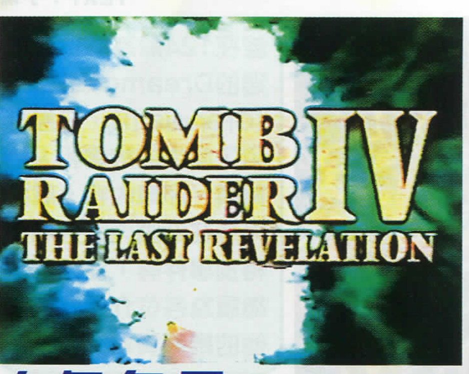
使用弓箭並帶著面具的KANAN，並不是她為了美麗而載上面具，這面具，其實是背負著其悲痛的過往……KANAN出身自一個貧窮的家庭，由於家中有5位成員的關係，為了找得食物糊口，她決定盜取別人一個麵包。可是就是這一個麵包，令她要踏上死亡之道，因為她盜竊的事讓人發現了。幸好，由於得到一個謎一般的面具協助下，她最後也能免於一死；不過，這面具卻從此不能除下……




■來自不同背景的鬼神後裔

*圖片為開發中畫面

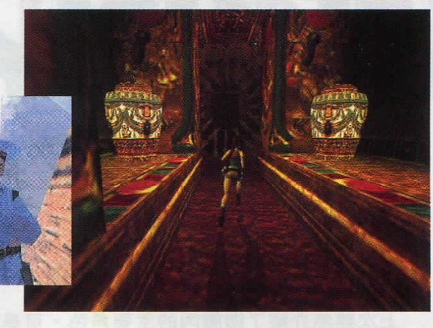
TEXT：咸且仔



人氣名星LARA 再度同大家見面

雖然「TOMB RAIDER」系列已經先後在PC、PS及美版DC推出了，但對於一些沒有DC改機的朋友來説也是得個睇字。不過大家到了今年7月便再不會得過睇字了，因為有名開發商CAPCOM已正式宣佈將「TOMB RAIDER Ⅳ」移植到日版上，對於一些未改機的「TOMB RAIDER」FANS來説真是天大喜訊！

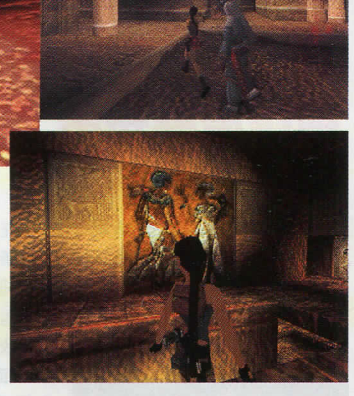
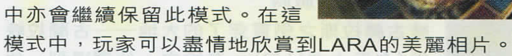


四大文明古國之一

相信大家都知道TOMB RAIDER Ⅳ的舞台是四大文明古國之一的埃及，今次亦繼續以這舞台為基本。有玩過美版的朋友都知道本作遊戲的書面質素是家用機之冠，在DC的強大功能下完全展現出遊戲的應有質素。另外在美版中新增的GALLERY MODDE，在日版中亦會繼續保留此模式。在這模式中，玩家可以盡情地欣賞到LARA的美麗相片。



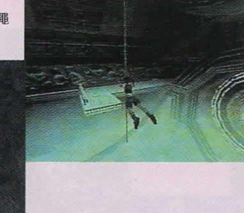
保留原作的操作技巧

本作和其它版本一樣都是非常講究操作技巧的。日版TOMB RAIDER Ⅳ也是由LARA16歲開始遊戲。相信玩過其它版本的朋友，都知道在遊戲開始時會先由教授帶領玩者進行訓練模式，玩者可在此過程中熟習遊戲中的各種高難度動作，從而令玩者在遊戲過程中更能得心應手。



各種高難度動作

爬繩索
有些時候玩者是須要利用繩索來越過一些地方。



游泳
有些時候玩者須要經過水路才能到達一些地方。



衝刺
因觸動一些機關的關係而須要快速離開。



趴行
有些通道是須要趴行才能通過的。


爬牆
玩者時常要到各處爬越牆壁來找尋出路。




觸動機關
觸動一些機關方可通過或取得寶物。



推動物件
推動一些物件才能觸動機關從而取得寶物。



爬繩網
有些通道是須要利用頭上的繩網方可通過。

TEXT：小璘



新角色公佈

曾在124期為各位介紹過的Dreamcast作品《Grandia II》，已經介紹了當中的故事和人物背景、序章內容、戰鬥與及在遊戲內會遇到的特別事件等，而這次就繼續為各位介紹此作其他的最新資料。



DC	
製造商：Game Arts	容量：GD-ROM
發售日：預定8月3日發售	
售價：未定	記憶：未定
RPG／MEM	

繼續登場人物

上次雖然介紹了遊戲內的主要角色，可是最近卻公佈了一位新角色，她是一位自動木偶(機械人？)——迪奧(ティオ)。迪奧在神魔大戰中已經出現，是一個從外形看來與人類無分別的木偶；不過唯一與人類不相似的是她沒有感情，她只會聽命令行事。但存在於世界多年的她，漸漸想與人類看齊，因此不斷學習人類的生活習慣以令自己更加像人類。



繼續序章故事

上回題要



上次的序章說到里特為了擔心在塔內進行儀式的艾莉娜之安危，所以就進入塔內查看。當他找到艾莉娜的時候，發現她非常的傷心，因為她所進行的惡魔退治儀式失敗了。而與此同時，她亦因此而被惡魔力量侵佔住；為了不要讓艾莉娜繼續被惡魔力量侵佔，里特便帶她返回古蘭拉斯教會處，看看有否解救她的方法。

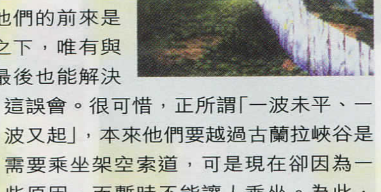


艾莉娜獲救



在返回古蘭拉斯教會途中，里特他們遇到擁有黑翼的少女米莉妮亞，她竟然將正侵佔艾莉娜的惡魔力量奪走！就是這樣，艾莉娜就能回復原來的模樣。其後，他們為了要繼續其對付惡魔的旅程，便越過在神魔大戰時被古蘭拉斯之劍貫穿了的大地——古蘭拉峽谷(クラナクリフ)。在途中，他們遇到一位擁有金髮的少年挪亞，由於他被妖魔奪去其金幣，所以從他們相遇開始，挪亞就成為里特他們的同伴。

不能終止的旅程



之後，他們來到一處有獸人麥利古居住的村莊中，由於麥利古以為里特他們的前來是為了襲擊村民。他們無可奈何之下，唯有與麥利古展開了一場戰鬥，幸好最後也能解決這誤會。很可惜，正所謂「一波未平、一波又起」，本來他們要越過古蘭拉峽谷是需要乘坐架空索道，可是現在卻因為一些原因，而暫時不能讓人乘坐。為此，他們又要找出辦法才解決問題。究竟這充滿著惡魔的世界中，要在何時才能將之消滅，並回復以前和平的模樣呢？



各式各樣的武器

在上作中雖然有多種不同的武器，可是卻沒有特定讓角色使用的武器；不過在今集中，每位角色將會有其特定的武器使用，讓各位在分配武器時不用頭痛。現在已知道每位角色所使用之特定武器了，其中里特是使用劍、艾莉娜是使用杖、米莉妮亞使用弓箭、挪亞使用短劍、麥利古就使用斧頭，而新角色迪奧則使用鞭子。各位是否覺得每種武器也很適合他們呢？


■艾莉娜使用杖


■里特使用劍


■米莉妮亞使用弓箭


■挪亞使用短劍

■迪奧使用鞭子


■麥利古使用斧頭

*圖片為開發中畫面

BY隨風

機動戰士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

DC 發售商：BANDAI 售價：6800日圓
發售日：預定6月29日
容量：GD-ROM×2
SLG/MEN

機動戰士GUNDAM自護之系譜 於DC上再次《自護》

有改變嗎？—

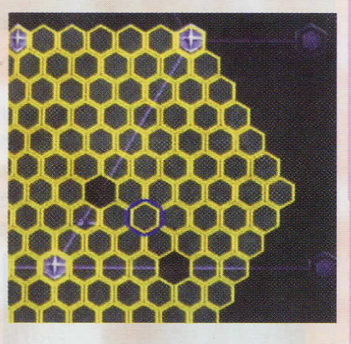
跟PS版一樣是推出兩隻遊戲碟並分開兩部份，前部份當然就是「一年戰爭論」了，「一年戰鬥論」過後就會進入第二部曲－「自護之系譜篇」。DC版的內容跟PS版的不盡相同，而且動畫的長度亦延長了，整隻遊戲一共會有40分鐘多的動畫版段，完全能得到FANS的歡呼聲。



當然，高質數的動畫必需配上高質數的畫面，但相信沒有人會質疑DC的畫面。看來各位已有PS版的朋友，也會對DC版蠢蠢欲動吧？

戰鬥的方法？—

雖然DC版的戰鬥方法看起來跟PS版的不會有太大分別，但為了讓初次接觸的玩者了解玩法，現在就來為大家講解一下吧！首先要清楚戰鬥的目的就是「爭地盤」(佔領敵人的地域)，因此在玩者不斷攻打別人的同時，亦要留意自己的防守是否足夠，否則讓敵人有機可乘，把地域搶走的話就糟糕了！而勝利方法當然就是把敵人的部隊打敗，反之玩者就不能把敵人的地域據為己有，甚至還會反被對方搶走自己的地域。





在DC上繼續戰鬥—

跟PS版《攻略指令書》(此為《自護之系譜》的追加碟)同日發售的DC版《自護之系譜》，移植自推出了兩個月就賣出50萬隻的PS版《自護之系譜》。這隻無不人識、無人不曉的戰略遊戲完全移植到DC上，對眾DC機主來說應該是一個不錯的消息吧？而現在各位最有興趣的，應該是廠商會否相同在DC上推出一隻追加碟。而推出的機率看來挺大的，因為製作者牛村憲彥先生亦說會考慮呢〔笑〕！

留意四周環境—

「可以利用的都不要放過」，這就是戰鬥的遊戲規則。因此各位除了要留意自己的戰術之外，亦要利用戰鬥的場地來為自己增加優勢。在不斷的移動之中，每次使用的場地皆不同，到達後利用轉換視點來看看戰場的整個地勢，看看如何排列才能得到最大的優勢。好好地使用地形來為自己作出防衛也是一個很重要的策略呢！



開發一下吧！—

要知道不是每類敵人都可以用同一種機體來對付，剛開始或者還能應付得來，但隨著遊戲的發展，不但所需的機體會日漸增多，而當中的能力亦需要提昇，否則又怎能繼續百戰百勝呢？有閒錢及時間的時候，就應該開發多點新機種，例如對格鬥有利的機體，或者專長是遠距離射擊的機體，因為在這隻遊戲中，機體就是一切！





知已知彼，百戰百勝—

跟敵人戰鬥，其實就像在談戀愛一樣，先放棄的一方永遠是敗方。而在戀愛的時候，會很自然地想了解對方的一切，戰鬥也是一樣的。玩者亦應該時常留意對手的動向，才能決定最有效的策略，因此用以購買對手情報的金錢非花費不可。當然，要投資多少金錢就隨玩者喜歡，但了解對手多一點是不會有害的，正如了解你的愛侶一樣，了解得越深，便會愛得越深、亦恨得越深。





*畫面為開發中畫面

By: Agent X · Glen

DC 製造商：CLIMAX
發售日：發售中 售價：5800日圓
容量：GD-ROM 記憶：1 BLOCK
RAC/MEM/對應震動器

Super RUNABOUT
スーパーランナバウト

橫衝直撞、四圍撞！！

以橫衝直撞出名的《RUNABOUT》系列的最新作—《Super RUNABOUT》終於推出了。由於今次推在Dreamcast上，所以畫面質素方面不但比前兩集高，而且完全地把美國的三藩市出現大家的面前。在今集





裡，遊戲會分成「親子篇」、「警察篇」兩個故事，玩者可以穿梭於兩者之間，而每一個故事會有基本6個任務。此外，當中更有隱藏任務與車輛，而筆者會在今期中將剛才提到的逐一地介紹。

三藩市特色

由於今集進行遊戲的地方是取至美國的三藩市，所以玩者可以不時見到不少三藩市的名勝，如：FISHERMAN'S WHARP和CHINA TOWN，不過因這個是遊戲的關係，玩者將可以超越美國街道車速管制，在街道中飛馳。就算令市內的交通陷入癱瘓，亦沒有警察出來追截，真的可以在遊戲中途看看三藩市的特色也可以。



隱藏車和任務

在《RUNABOUT》系列中，雖然車種的數目不多，但每輛都需要在特定條件下取得。除了一些完成MISSION便可取得的車種外，其他都需要在完成MISSION中時加入一些條件，如：沒有撞過任何東西完成、破壞總值高過指定數目、用少過特定時間（不是MISSION所規定的）完成等，而新任務亦是以同樣的方法取得。



親子篇

MISSION 1

完成後取得 F500





需要將擺放在市內6個不同地方的炸彈收回，而且把放置炸彈的狂徒交給警察的MISSION。雖然當中會有很多車輛和障礙物，但要在指定時間內完成並不是難事，因為只要找出一次車程的路線，而最好先將地圖右面的炸彈收回。不過要小心途中會有警車向玩者進行截擊，令到駕駛時受到阻礙。

MISSION 2



這個MISSION的目的就是收集規定數量的材料來製作「熱狗」，而且要將熱狗送到指定地點。由於時間比較緊迫，而需要找出最快的路線。市內共有四份材料，而數量只需3份，因此最好不要理會由多個U-TURN組成的山坡路上的黃點。另外，目的地就是建築物內部的餐室，而且門口在建築物的後面。



完成後取得 RAM

MISSION 3



當中有一輛F1跑車在公道上飛疾，玩者的目的是不可讓F1跑車首先到達終點的建築物附近，這樣玩者就以F1跑車為對手，而要快過它抵達終點。當中會有兩條捷徑，而上橋飛台的捷徑尤其重要。如果在這MISSION中沒有撞過任何東西的話，就可以獲得70年代的FORMULA—TYR。



完成後取得 P405

MISSION 4

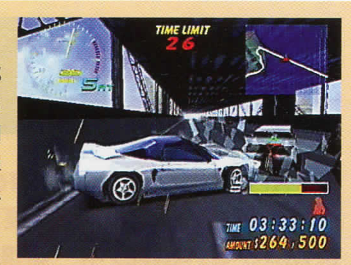


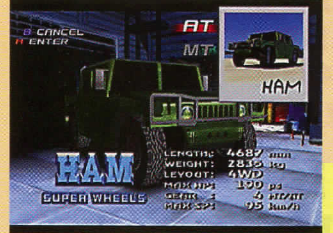
今次的MISSION中，玩者需要將在貨運碼頭中的四輛LIM房車掉進海中。當見到目標的LIM房車時，就要以不理後果的撞去，而強行把它們掉進海中。不過玩者要小心有一輛放在岸邊的房車，很容易同歸於盡。另外有一輛在貨船上，需要駛上斜台才可見到。

完成後取得 NSR

MISSION 5

MISSION中，玩者需要從兩部LIM房車中拯救被捉去總統的兩名女兒，而且在將她們送到STADIUM中。最好從旁邊撞過去，不會被彈開很遠，而且可以快速地破壞房車。兩部房車都會前往吊橋，而且上下層互通。第二條隧道入口右面會有一條直達球場停車場的捷徑。球場入口就是斜台。





完成後取得
HAM

MISSION 6

這個MISSION需要在大型航空母艦上拯救被捉走的總統。在航空母艦的板甲上會不斷有戰機起飛，和直升機的攻擊。由於總統身處在船艙內，所以需要使用艦上的升降台抵達下層。在救出總統後，便要帶他逃出這艘母艦。回到甲板，就要駛上運輸機飛離母艦。



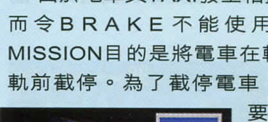


警察篇

MISSION 1

由於電車與TAXI發生相撞事件，而令BRAKE不能使用，因此MISSION目的是將電車在轉線位脫軌前截停。為了截停電車，玩者需要向電車進行撞擊，而且令到右下角的電車能源棒減至零。最好的方法就是駛至電車的旁邊，將車速調至與電車相同，而由旁邊向電車進行撞擊。









完成後取得
4WB

MISSION 2

今次任務的目的是與警察的職務無關的。玩者需要將指定數目的茄汁和芥末帶到PARTY上。好像親子篇MISSION 2的情況，玩者需要確定一條最快找到每種三支的路線，否則很難在指定時間內完成。當中會有吉普車阻礙前進。不要拿碼頭的紅點，及U-TURN斜坡上的黃點。



完成後取得
CHV

MISSION 3

這個MISSION中，親子篇的父會在當中登場。MISSION目的就是將所有皮包中的文件集齊。由於各個皮包的擺放位置比較廣，而且又有駕駛貨車的父阻礙，所以這版是比其他MISSION難。首先要小心懸崖路段沒有欄杆的，而開始會有一份文件在父的手上，就要撞他便可取得。





完成後取得
345GT

MISSION 4

今次的目的是需要將非法停泊在市內街道的LIM房車拖走。當然拖車不是玩者做的，而目的就是將房車推上拖車上，只要拖走6部房車便會完成。最快捷的方法就是不理會右面的目標，衝下前面的斜坡，向左面進發。不過同時亦不要理會碼頭停車場的房車是其中一部最浪費時間的。





完成後取得
LIM

MISSION 5

MISSION的目的就是將因腹痛而被運上救護車的署長找出，但沒有人知道署長被運上了哪一輛救護車，所以向沿途的救護車搜尋。途中會有不少吉普車阻撓。不過第一部救護車會在地下鐵路車站大堂內，而最後一輛可以沿著第二個貨倉的中間入口前進便可找到。

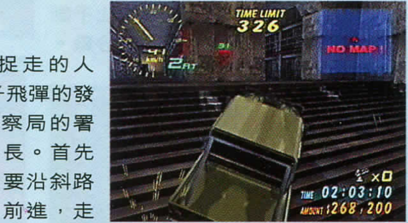




完成後取得
HAM

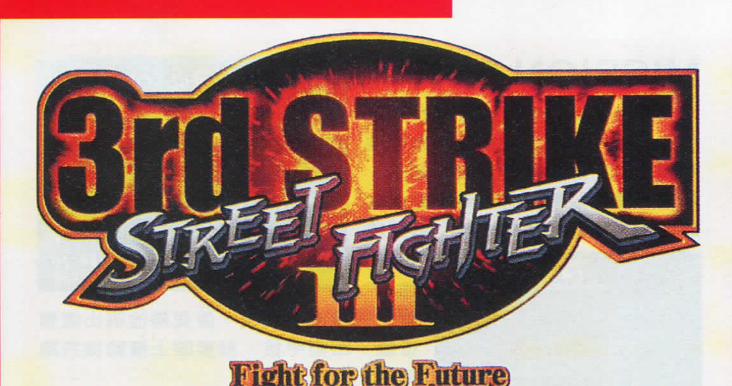
MISSION 6

今次雖然同樣拯救被捉走的人質，但當中還要將發射核子飛彈的發射台破壞，而人質更是警察局的署長。首先要沿斜路前進，走到最頂位置時，進入建築物內，署長就在兩排囚室左面的暗位。之後便要進行破壞工作，要小心當中的貨櫃車頭。最後就要利用飛台乘船離開。





TEXT：NEMESIS

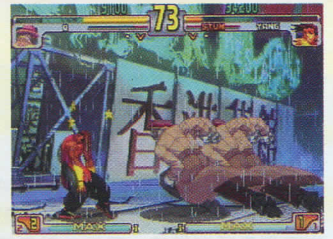




126期時已和大家介紹了《STREET FIGHTER III》系列最新作《STREET FIGHTER III 3RD STRIKE》會推出DC版，最近沒有甚麼DC版的原創要素公佈，今期我們會介紹的是《3RD STRIKE》中一個很重要的新元素——GRADE JUDGE SYSTEM。顧名思義這是一個評分系統，究竟它是如何計算等級呢？現在便來介紹一下吧。

評分系統介紹

OFFENCE



OFFENCE意思是攻擊，那麼要取得高的評分便要積極地攻擊。所謂的積極攻擊當然不是單純地狂攻，也要配合一定的技術的。例如利用中段技攻擊下段防禦的對手、以強力的連續技攻擊、甚至將對手打至暈眩（其他名稱：氣絕／STUN）等等也可取得高分數。

DFFENCE

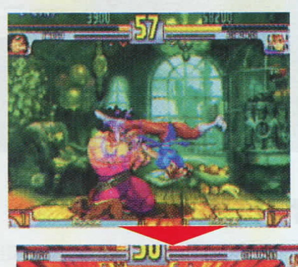


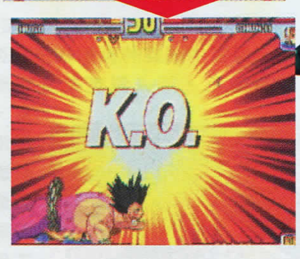


積極攻擊可以得到高分數，有效的防守也是很重要的。既然這是《街霸III》，那麼要在DEFENCE中取得高分數當然不可以只靠一般的擋格，而是用BLOCKING。除了BLOCKING多HIT數的攻擊（例如真空波動拳、霞朱雀這類HIT數多SUPER ARTS，不過難度就……）外，今集可以在擋格多HIT數攻擊途中改用BLOCKING卸去攻擊（成功時會出現紅色光），利用這方法亦可取得高的評分。

EX POINT

最後EX POINT的取分方法説難不難，説易不易。評分的方法和之前三項不同很不同，其中一個取高分的方法是「一發逆轉」，例如在體力非常低，但已儲滿SUPER ARTS GAUGE的情況下在敵人露出空隙的時候，以SA反擊而反敗為勝，這種情況便可得到高的分數。除此之外，在對戰中以多姿多采的攻擊會比不斷重覆使用同一招式取得更高的分數。







嚴謹的評分系統GRADE JUDGE SYSTEM

評分系統雖然並不是《3RD STRIKE》首創的系統，但GRADE JUDGE SYSTEM的嚴謹程度絕對不比其他同樣設有評分系統的格鬥遊戲低。而且GRADE JUDGE SYSTEM的評分項目是可以看到的，那便無需「估估下」了。而這評分的作用並不是只是顯示實力或那麼簡單，在街機版中要令電腦控制的Q（這怪傢伙並不是九個基本對手之一，無論用任何人物也是）亂入的其中一個條件便是取得高評級。這四個項目的評分方法如下：

TECH



介紹完較容易做到及明白的OFFENCE及DFFENCE，現在便介紹比較難的TECH，即是技術力。要取得高分的其中一方法是完成所有有特別獎分的攻擊，即是FIRST ATTACK（該ROUND中任何一方首先成功擊中對手）和REVERSAL（對手攻擊後立刻反擊）。除此之外，若被對手以可以使用QUICK STANDING（本遊戲的DOWN迴避）的攻擊擊中時立即以QUICK STANDING站起來反擊亦是有助取分的。

其他《3RD STRIKE》的登場人物



■ 反逆之使徒——URIEN
■ 鐵血之大巨人——HUGO
■ 風雲之白龍——YANG（楊）
■ 力量爆發之強者——ALEX
■ 仙術之老怪——ORO
■ 拳鬥紳士——DUDLEY
■ 大地之戰士——ELENA
■ 高校生忍者——IBUKI（伊吹）

F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast

DC 製造商：VIDEO SYSTEM 售價：5800日圓
發售日：2000年夏季發售預定
容量：GD-ROM 記憶：未定
RAC / VMS / 對應振動 / 對應軟盤

99年度之F1賽事再次重現眼前

大受歡迎之作《F1 WORLD GRAND PRIX》終於決定推出續集，今集會令99年的F1賽重現大家眼前，另外今集無論在背境、天氣、賽道等的像真度都會比上集更強，希望能令大家感受到當年的情景。憑着DC的強勁功能，相信不會令大家失望。





Broadcast

大家能在此模式中到觀看到曾比賽過之情形。而本模式與進行賽事後的REPLAY，分別在於本模式能在收看時轉換視點、選擇由那一圈賽事開始收看等，給玩家鑑賞。而在本模式是須要玩者在比賽後作出SAVE才能進行的。



◆ 在收看前的各項選擇。



◆ 可選擇更好的視點鑑賞

新要素之增加

在今集中增設了一個名為「評價模式」，當大家完成了全部賽事之後，遊戲便會出現總合評價之分數。此分數是由預選中所得之排名及在賽事中獲得勝利之次數，來計算玩者所得之分數。



◆不知有否隱藏賽道呢！？

以世界第一位為目標

1 Player Mode

在此模式中大家可選擇自己所喜歡之車隊及車款作賽。而今集可供玩家比賽之賽道共有16之多，看看大家能否成為世界第一！另外在今集亦保留了上集的設定模式，其中包括「DRIVER OPTION」、「RACE OPTION」、「CAR SETUP」等，給大家能調教出最適合自己的跑車作賽。





◆ FERRARI的F399都有得選擇！



◆ 同時間比賽，還是最好的練習。

2 Player Mode

在此模式中大家可選擇自己所喜歡的車作對戰，在對戰時畫面會以上下分割的形式來進行。



◆ 與朋友作1對1的決戰。

◆ 在後面追上來時，可看着對手的路線而超越他。

Gallery

大家可以在此模式裏看到有關自己的F1車的所有資料，如車的特寫及各項設定的資料圖片等，此模式同樣須要玩者在1 Player mode中作出SAVE方能看到。



◆ 各種車款任由大家鑑賞



賽道簡介

今集會跟據在99年之F1賽中的16條真實賽道作賽。而在賽道中的季節感會比上集表玩得更出色。現在介紹其中的賽道給大家欣賞！

ROUND 1 Australia GP

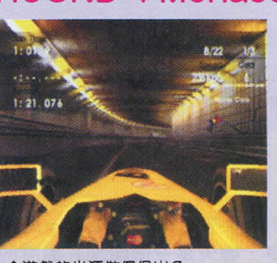
◆場地的設定非常真實。

ROUND 2 Brazill GP



◆ 好強的路面高低感！
◆ 天氣非常好的場地！

ROUND 4 Monaco GP





◆遊戲的光源做得很出色。

ROUND 16 Japan GP

◆ 日本最優質之場地鈴鹿。

ROUND 15 Malaysia GP



◆看看能否創做更好記錄！



◆ 前面有急彎時須作出適當的減速。

BY《ANGELIQUE》派隨風

PS2 發售商：KOEI
發售日：預定秋季
售價：未定　容量：CD-ROM
SLG/MEM



ANGELIQUE trois

白色羽翼再次降臨

不老不死－

回想起來，《ANGELIQUE》已經推出過不少遊戲，由第一代的金髮安琪莉可開始，每推出一隻，都會有一些創新的地方，例如是新教官、或者新人物。而現在，它在遊戲界終於推出第七彈－《ANGELIQUE trois》，而且更向3D立體化挑戰，看來安琪莉可的FANS只會有增無減吧？（＊以下角色的譯名以台版漫畫「安琪莉可 女王之路」為主）

作品一覽－

《安琪莉可　不思議之國》　講述安琪莉可參加守護聖茶會的遊戲，類似大富翁的玩法，是較早期的作品，有日文電腦版。

《安琪莉可　女王之路》　安琪莉可的一代，玩者只可以使用安琪莉可，遊戲目的是成為女王或者跟其中一個守護聖掉入愛河。可追求的對象共有九位，有中文電腦版。



《安琪莉可　女王之路　加強版》　一代的加強版，可使用羅莎莉雅及安琪莉可，玩法跟一代一樣，可儲存圖片，有日文電腦版。

《安琪莉可SPECIAL 2》　安琪莉可的二代，使用的角色是棕髮的安琪莉可。新加入人物有三位教官、皇立研究院人員、占星館的占星者，外表是商人、實際是大財團的財主。



《安琪莉可　天空之鎮魂曲》暫時唯一一隻RPG，內容講述守護聖們被捉，需由安琪莉可把他們救回。當中出現一位新角色，本為安琪的同伴，名為艾利奧斯，但實際有另一個身份，是敵人的BOSS，名為「皇帝」。



《SWEET ANGEL》　GB版的《ANGELIQUE》，可使用一代及二代的女王候選人，目的是成為「斯摩莉女子學院」茶會中的優勝者。當中可看到守護聖們穿高中校服的樣子。

愛的閒談－

聊天，往往是最好的表達方法。它可以令不認識的人走在一起、相識的人更加了解對方。而在這個遊戲中，聊天是一個增加好感度的好方法！當玩者跟帥哥們去約會的時候，對方很自然地就會展開話題，各位要因應對方的性格來選出最好的回答。在聊天當中，會出現一個「LOVE度」，只要玩者回答得當，「LOVE度」就會不斷上升！



故事重溫－

在介紹新遊戲之前，先為大家做一個小重溫吧！初次接觸《ANGELIQUE》的讀者亦可以藉此了解一下安琪的世界。故事是講述宇宙的平衡開始崩潰，女王的力量需要移交，但是，現在需要的下任女王不但擁有女王的力量，還需要擁有培育新宇宙的能力。因此，兩位少女被召喚到宇宙，開始她們的女王候選人生涯。





繼續培育－

別只顧跟帥哥們打好關係，而忘了你真正的目的，女王候選人！今次遊戲中培育系統依然存在，玩者所興建的建築物會因應玩者所傳送的力量組合而不同，比起以往傳送什麼力量就得到什麼建築物有更大的變化！如果不斷建築下去的話，有可能變成一條街道甚至一個城市呢！



2D、3D能共存－

雖然遊戲中的畫面加入了不少3D成份，不過大部份情況都還是處於2D的狀態，3D的情況通常只用於背景好風景、房間的物品等，或遠距離觀察人物時用到。而2D方面，陰影部份亦加強了不少，色彩鮮明的人物再加上PS2的機能，質數一定會比從前PS版優秀不少，各位FANS有福囉！各位FANS最有興趣知道的事情，相信就是今作會不會出現美美的CG吧？答案是會的，而且更是由原作者由羅老師親自執筆，真想快點看看呢！



TVDJ

ティービィーディージェー

計數的節拍遊戲

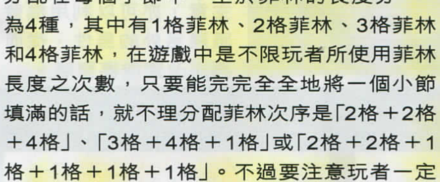


要在電視台工作並不容易，由於節目的片長不同，再加上在節目中途要加插廣告，因此要好好分配時間，在適當的時候作出停頓，的確是一件非常困難的事。不知各位有否打算嘗試這高難度挑戰，成為一家電台的制作人員，並編排最好的節目時間呢？如果想的話，就一定要玩玩本作了。



PS2	
製造商：SCEJ	售價：5800日圓
發售日：預定6月29日發售	
容量：DVD-ROM	記憶：300kb
ACT／MEM	

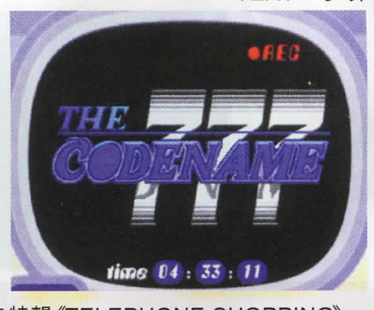
片段的分配



每一套節目也有限定時間，為方便分配片，在這限定時間中將會分為多個小節，每個小節亦會再細分為8格；而負責剪片的玩者，就能夠將不同長度的菲林分配在每個小節中。至於菲林的長度分為4種，其中有1格菲林、2格菲林、3格菲林和4格菲林，在遊戲中是不限玩者所使用菲林長度之次數，只要能完完全全地將一個小節填滿的話，就不理分配菲林次序是「2格＋2格＋4格」、「3格＋4格＋1格」或「2格＋2格＋1格＋1格＋1格＋1格」。不過要注意玩者一定要填滿以8格為一組的小節，否則即使多一格菲林又或是小一格菲林，也不能完成剪片工作，這樣就要從新開始這次剪片工作的了！而若成功完成一次剪片工作時，各位可欣賞剪接後整套節目，同時亦可在這時觀看收視率報告。

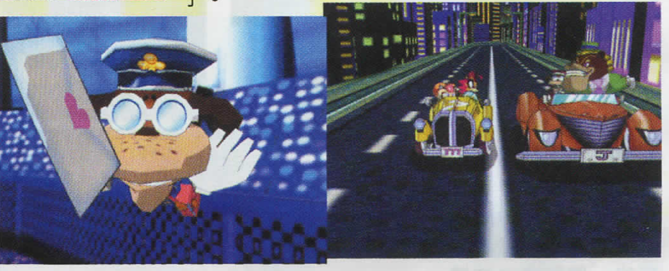


小小電視台



玩在本作中將會是一位小小電視台「BBB」的導演，為了要得到高收視率以不致令電視台倒閉，就要製作出一些精彩的電視節目以吸引觀眾了。在遊戲中總共有4種不同的電視節目需要製作，它們分別是偵探動作片《The CODENAME 777》、廣告特輯《TELEPHONE SHOPPING》、戀愛小品《WOODY'S LOVELETTER》和西部牛仔片集《TELLY THE KID》，每一套也各具特色，不過要讓觀眾欣賞這些作品，就要靠各位的能力了。





剪片的工作



本作並非要各位負責參與整個節目的製作過程，所以各位不用擔心要編寫劇本、選擇角色、拍攝等過程，各位只負責其中一項幕後工作「剪片」便可以了。不過之前也提過，要分配好時間並非一件易事，否則若本作是那麼易玩的話，也不能吸引到各位去玩啦！

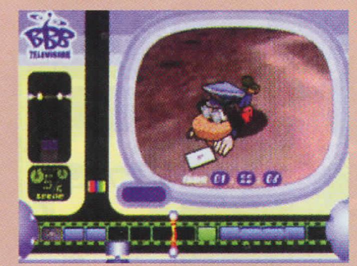


在遊戲中，各位已經會得到一大堆未經剪接的節目片段，所以在遊戲開始時，各位就能夠立刻剪片。至於剪片的方法說簡單也可，說困難亦可，因為在每一套要剪片的節目也有限定時間，而玩者就要在限定時間內分配好片段，便能完成一套節目的剪片工作。

鍵	移動格數
△鍵	1格
□鍵	2格
○鍵	3格
×鍵	4格

特別的剪接技術？

在剪接的時候，一般也會順著整個節目的先後次序來剪接吧！不過若各位覺得剛剪接的片段感到不滿的話，又應該怎樣做好呢？只要各位按下L鍵，便可作出回轉功能，返回剛才還未剪接的片段了。只要各位剪接得好的話，收視率也會立刻提高的哦！所以要好好的利用這個回轉功能啊！



除此之外，當各位在遊戲中途能達成一定條件的時候，便會立刻進入「Ad lip」畫面，亦即是我們稱為「爆肚」的畫面。在那時，除了遊戲畫面會不同之外，各位亦可以在沒有任何限制的情況下進行遊戲。



*圖片為開發中畫面

TEXT：小璘





相片惹來的禍

PS2
發售日：預定6月29日發售
售價：6800日圓　製造商：SCEI
容量：DVD-ROM　記憶：102kb
AVG／MEM

繼98年所推出的故事式冒險遊戲《擁抱季節》、《Double Cast》、《森巴結他》和《雪割花》等作品後，SECI再次推出同類型遊戲，不過這次卻會於PlayStation 2內推出。這個以主角身為進行故事，並以選項改變故事發展的遊戲系列，各位就看看本作的故事內容是怎樣吧！

醜聞……

故事的主角是一位女攝影記者北澤沙紀，她為了能向外界發表一個充滿新聞價值的醜聞，便偷偷地潛入當事人也在的一個宴會中拍攝。幸好，以沙紀的機警及經驗，她終於成功地拍攝出醜聞照片。對於沙紀來說，這張照片本來是除了有新聞價值外，就只是一張普通照片，可是，在照片中原來隱藏著極大的秘密。由於有謎之組織知道這張照片對其來說非常重要，因此就千方百計要奪取沙紀的命！而與此同時，有很多不同的人相繼出現於她面前，究竟，哪個是來幫助她？哪個是來陷害她？沙紀的生命，就要靠負責選項的玩者決定了。



有如動畫般的遊戲

本作將會利用DVD-ROM推出遊戲，由於容量大增的關係，所以遊戲將會以全配音、全動畫表達整個故事，其中動畫片段將會利用三萬張動畫膠片，再加上電腦數碼影象協助，令畫面質素大大提高，讓各位有如觀看電視動畫般。



明快的遊戲

整個遊戲所需的時間不多，只是大約一小時便能完成遊戲，這對於心急想看結局的玩者來說，的確是很好的消息。而由於本作是一個Multi Ending遊戲，因此整個遊戲總共有35個結局，當中再配合由不同選擇所轉變出來的分歧故事。除此之外，整個遊戲不僅是讓沙紀平安無事，玩者更可從分歧中選擇其信任的男性，並從而漸漸發展出感情，是一個驚險和戀愛的故事。這樣多元化的故事內容，再加上明快的遊戲，相信各位必定會將所有結局完成吧！





是敵是友的人們

為了加強迷離的氣氛，因此在本作中將會有大量角色登場，有些是沙紀認識很久的朋友，而有些則是在照片拍攝後才出現的人。在這些人當中，有些雖然是認識很久，可是她們又會否因為自己的生命著想而出賣沙紀？而後來才出現的人，雖然身份神秘，可是從外表看來又好像不是壞人。沙紀能從行動和談話中，找出誰才是可以信任的人嗎？

另外，在故事中會有三位對沙紀影響很大的男性，他們就是刑警「加加美達矢」、與謎之組織有關的人員「獠（リョウ）」和沙紀的助手「澤木漣」，只要她跟隨他們其中一位行動的話，故事的發展亦會隨之而改變。而各位若想在遊戲中途改變主意，亦可以利用機會跟隨另外的男性，從而再次改變故事發展。





■本作故事的主人翁——北澤沙紀

■與沙紀同房的少女月望圓（まどか）

■身份神秘的加加美達矢



■協助沙紀的助手澤木漣

■受了命令才殺死美沙的獠

*圖片為開發中畫面



實況POWERFUL棒球7

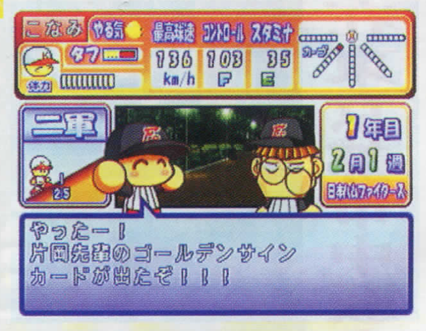
一起來個「全壘打」吧！

PS2	製造商：KONAMI	
	發售日：7月6日	售價：開放價格
	容量：CD-ROM	記憶：未定
	ACT/MEM/	

在日本大受歡迎的棒球遊戲——



《實況POWERFUL棒球》系列的第7集終於推出在PlayStation 2上。這遊戲中最重要的SUCCESS MODE將會以新面目出現。今次會以SUCCESS MODE為中心，而且亦有SCENARIO MODE、觀戰模式、音聲登錄的介紹。不如現在由筆者為大家介紹距離發售日不足一個月的《實況POWERFUL棒球7》到底有何特色。



特訓製作

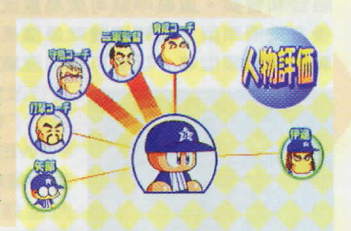
今集SUCCESS MODE內玩者可以進行由自己製作的特訓和練習項目。特訓是由練習項目和道具(其中會有信賴和憤怒等等)的結合來製作的。自己組成的特訓要素中改變一下道具就可組合出另一個新特訓項目，因此越多道具就能製作出越多的新特訓。不過選取特訓時就必需注意是不是有這需要。此外，主角在這些特訓中將會學到特殊能力，所以特訓在SUCCESS MODE中擁有非常重要。





多姿多彩的EVENT

在主角努力地進行練習來提升自己能力的時候，每每都會有一些EVENT加插其中，令到比較單調的SUCCESS MODE增加一點有趣的地方。另外，當中有些EVENT是關於外界和指導員對主角實力的評價等，而最重要就是得到贊助商的贊助。



SCENARIO MODE

以實際比賽來余主題的SCENARIO MODE裏，比賽會採用今季球賽的資料。今次在模式中出現的12隊球隊會有中日DRAGONS、讀賣巨人GIANTS、橫濱BAY STARS、樂天MARINES、西武LIONS、阪神TIGERS等等。玩者的隊伍能否在另外的11支強隊手上獲得冠軍，就要拿出各位的真正實力了。





視點變化

這裏會介紹與電腦對戰時的觀賤畫面。在各位可以在電視機內看到以各式各樣的攝影角度，將比賽時的臨場感大大提高。另外遊戲用了PlayStation 2的圖像機能，讓STADIUM、草地等得到忠實地顯現，從中加強比賽時的緊張氣氛。



聲音登錄

在今次的第7集裏，SUCCESS MODE的選手聲音登錄(心跳回憶2的相同系統)將會得到進化。無論選取甚麼的選手名字，電腦都會以最好的聲音讀出。輸入名字之後，電腦便會立即讀出，而玩者則可以選擇發音的組合，令玩者更投入在遊戲之中。





TEXT：MARKS

Velvet file
ヴェルベットファイル

機械人在東京都市中駁火！？

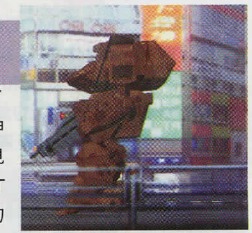
PS2	製造商：DaZZ	發售日：預定8月
	售價：未定	容量：CD-ROM
	記憶：未定	
SLG/MEM		

以真實的都市作為遊戲舞台，而乘坐機械人進行戰鬥的戰棋遊戲—《Velvet file》，當中不單追求高度的戰略性，而且地圖更以東京的街道作模型，從而令遊戲中的臨場感增加。被稱為「BALLET」的戰鬥機械人可以自由地安裝機體和武器裝備等，而駕駛員的個性更會令機體的性能產生變化。

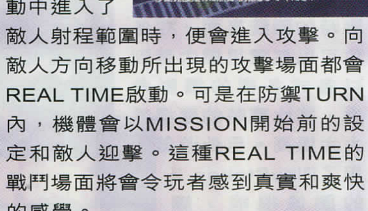


STORY

在2002年，發起政變的國防軍佔據了東京！！這次成功的原因是因為國防軍神秘地開發被稱為「BALLET」的機械人出現在這次的戰爭中。政變軍就是以BALLET部隊為主力的反政府軍組織。另一方面，政府的首腦亦計劃進行總攻擊，不過完成這次作戰的準備就需要7日的時間，所以身份主角的玩者利用以臨時組成的BALLET部隊截擊政變軍，來賺取這7日的時間。



創新的系統



以前的戰棋遊戲都是完成移動指令後才可攻擊，而這些都只是一般的系統。不過今次《Velvet file》的系統就有非常大的分別是移動中進入了敵人射程範圍時，便會進入攻擊。向敵人方向移動所出現的攻擊場面都會REAL TIME啟動。可是在防禦TURN內，機體會以MISSION開始前的設定和敵人迎擊。這種REAL TIME的戰鬥場面將會令玩者感到真實和爽快的感覺。



更換武裝



BALLET的武器裝備會有手腕、上半身和下半身，而各個PARTS都可以組合和替換。重裝甲就可成為重武裝的後方支援類型，而輕機體就是擅長機動戰的突進類型等，玩者可以因應戰略而自行改變裝備。在戰鬥時，將可獲得一些名為「TUNING PARTS」的道具來POWER UP武器和自分的機體。另一方面，駕駛員在戰鬥中將會有經驗值取得，而當經驗值累積到一定的程度，就可以獲得稱為「TECHNIC」的能力，不過每個駕駛員都會學到不同的技能。





LIFE MODE

當完成由五個MISSION構成的STORY MODE之後，便會出現一個名為「LIFE MODE」的新模式。玩者以外國傭兵的身份賺取資金，在隨機的地圖上進行戰鬥。之後就可以利用這些賺取的金錢，把自己的BALLET進行POWER UP。不過LIFE MODE是個沒有完成的模式。

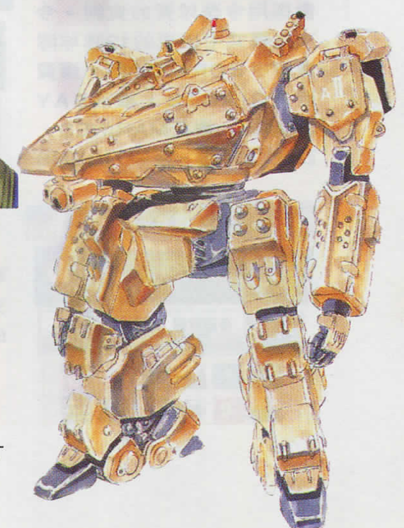




德永勇造
舊二等陸尉的他是個10年前已開始駕駛BALLET的老手。

神山修一
雖然是主角，但他是隊中唯一擁有駕駛BALLET經驗的平民。

中谷陽子
身為舊准陸尉的她是在實戰測驗中取得最高RANK成績的才女。



TEXT：咸旦仔

EXCITING 摔角

全美國超人氣摔角團體WWF

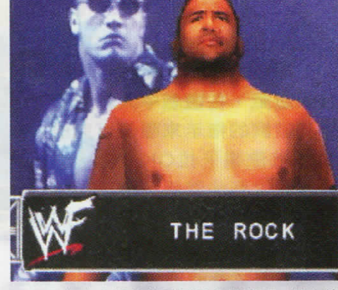
WWF在全日本制霸



PS
製造商：YUKE'S
售價：5800日圓　發售日：8月3日
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT / MEM / 對應振動

在全世界銷售超過150萬隻以上記錄的人氣摔角遊戲《WWF SMACKDOWN！》，現在改以《EXCITING 摔角》的名稱在日本發售。WWF是美國最具人氣的摔角團體。在遊戲中有超過30名以上的WWF實名選手登場以及利用真實的會場比賽，再加上各選手充滿死亡氣氛的必殺技，在遊戲裏上演出一幕幕精彩的比賽，簡單而明快的遊戲操作，令大家更能感受WWF的精彩刺激。





◆入場時會場的大型電視會給選手一個大特寫。

簡單而明快的操作

由《鬥魂烈傳》系列的操作加以改良的本作，玩者不需輸入複雜指令，只要按一個鍵便能使出各種招式，令玩者在比賽時更能得心應手。

○　抓擊技

當對手走近時按下○鍵便能使出抓擊技。如將○鍵和方向鍵組合使用，更能使出各種不同變化的投技和絞技。在對手進入頭昏眼花的狀態時，在不同方向使出抓擊技都會變化出不同的招式。不過大家要注意抓擊技的攻擊力比較弱。

◆強力的投技可令對手進入頭昏眼花的狀態。



◆當對手作出攻擊時，按下□鍵防御等待反擊的機會。

□　防守技

將□鍵按下便能將對手的普通攻擊擋住。在擋住對手攻擊同時再按方向鍵便可作出反擊。不知能否擋住必殺技呢？

△　衝刺技

按下△鍵便能使出衝刺式的攻擊。衝刺技是在走動時作出攻擊，在衝向對手攻擊時要注意對方的反擊，否則會反被對方擊倒。衝刺技是一個非常難控制的攻擊技！



◆看準時機作出衝刺攻擊，可令對手不能起身。

╳　打擊技

除了按下╳鍵使出各選手的固有攻擊，連續按╳鍵更可使出不同的連續攻擊，另外再加按方向鍵還可使出組合式的攻擊，使選手的攻擊變化更加大。單用此技不知能否將對手擊倒？



◆連續攻擊能令對手吃不消！

L2　挑引

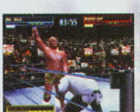
當對手走到台下時，可按L2鍵作出挑引對手的動作或語言。在遊戲中會因應每個選手個性而作出不同挑引的方式。

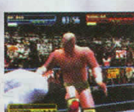


◆大家又能否忍受這樣的挑引？

L1　必殺技

在遊戲中每位選手都有其個人必殺技。在比賽進行時；當代表必殺技的能源值儲滿之後在畫面中出現「SMACK！」字樣時，只要玩者按下L1鍵便能使出強力的必殺技。







◆使出強力的必殺技攻擊，KO對手的機會率較高。

◆對方出現「SMACK！」字樣時，大家便要小心了！



◆當對手進入頭昏眼花的狀態時作出必殺技攻擊的命準率較高。

多種不同的比賽模式

WWF的實際場地活現在遊戲上，令大家玩起來更加有親切感。除了實際場地外還加入了一些新場地，如停車場、貨倉等，令可供玩者選擇的場地之數目增加了不少！

◆停車場都能作比賽場地！？



HANDICAP

◆以1對2或3的對戰大家又能應付嗎？



KING OF THE RING

◆最多8人參加的皇者賽事。

BATTLE ROYAL

◆可供4人同時對戰，誰能支持到最後的便是勝利者。



SURVIVAL MATCH

◆3～4人同時對戰，最快將對手擊倒的便是勝利者。

TEXT：咸且仔



家用機都能唱卡拉OK？

PS2 製造商：JALECO 售價：售價未定
發售日：7月發售預定
容量：CD-ROM 記憶：未定
ETC / MEM / 對應專用咪

音樂是世界共通之語言，無論去到世界每個角落都必定受歡迎的。音樂遊戲更是不惶多讓，遊戲開發商JALECO就是看到這點，所以決定將在日本大受歡迎的街機遊戲《DREAMAUDITION》移植到PS2上，憑着PS2的強勁功能，相信大家會因此而經常拿着支咪不放吧！



要求強烈的音樂感



《DREAMAUDITION》是一隻將卡拉OK、音樂遊戲和日語歌三者合而為一的音樂遊戲，在遊戲中大家只要跟着音符和歌詞的指示來唱便可完成遊戲，玩法就像唱卡拉OK一樣。亦因為需要接收聲音的關係，所以遊戲會連同專用咪一起推出，大家只須將專用咪插在機身上的USB槽裏便可。

本作主要是考驗玩者的對音樂感和節奏感，如果大家具備有以上條件的話，相信不會也難到大家的。



◆在遊戲中可選擇難易度

◆遊戲之專用咪！

◆就像唱卡拉OK一樣

新增模式

故事模式



在此模式，大家會以新人身份進行遊戲，以成為藝能界的頂尖級歌手為目標。在遊戲過程中大家須要不斷推出唱片來增加人氣度，玩者的歌藝是會直接影響唱片可取得之人氣度。

◆身為新人的你須要不斷努力才能成為頂尖級歌手！



◆能參加真正的藝人選拔賽是實力的見証呀！

AUDITION模式

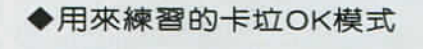


當大家將指定歌完成，便會得到一個密碼。取得一定數目之密碼，大家便有機會參加真正的藝人選拔賽，大家可能因此而成為明日之星。

卡拉OK模式

在這模式中大家可隨意選擇遊戲中的100首歌曲作練習。在進行此模式時所有音符的顯示都會取消，就連歌詞的顯示方式亦會改變。





◆用來練習的卡拉OK模式

收錄共100首歌曲



今次遊戲的收錄歌曲，除了街機版的39首人氣歌曲外，還追加了61全新歌曲，合共100首歌曲。所有歌曲都是由日本流行榜J-POP提供。在遊戲中除了一些人氣歌手演譯的流行曲外，還有動畫以及特撮片的主題曲。連最近大受歡迎的偶像宇多田光、安室奈美惠、椎名林檎和SMAP等亦有歌曲收錄在遊戲內。

◆用歌曲的日文名字來搜尋

其中20首最具人氣歌

安室奈美惠	CAN YOU CELEBRATE？
今井美樹	GOODBY YESTERDAY
宇多田光	WAIT & SEE ~RISK~
大泉逸郎	孫
尾崎豐	OH MY LITTLE GIRL
機動戰士高達	哀戰士
倉木麻衣	SECRET OF MY HEART
GLAY	SOUL LOVE
米米CLUB	浪漫飛行
小柳雪	來數你的吻
SOUTHERN ALL STAR	TSUNAMI
椎名林檎	石膏
JUDY AND MARY	雀斑
SPITZ	CHERRY
SMAP	CELERY
B'Z	在今晚看見月亮的山丘上
Mr.Children	SEESAW GAME
野猿FEAT CA	FIRST IMPRESSION
L'ARC ~ en~Ciel	NEO UNIVERSE
MORNING娘	戀之DANCE SITE

基本模式

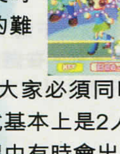
MODE SELECT

在今集會保留街機版原有的4個模式給大家選擇，包括「BASIC」、「SPEED」、「KEY」、「REPLAY」等。現在便為大家介紹這4個模式的分別。

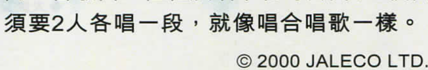


「BASIC」正常的歌唱模式，如果在演唱時MISS了一些歌詞或唱錯音的話，在畫面上的能源棒便會減小，能源棒是直接影響玩者所得的分數。

「SPEED」伴奏的速度變化模式。在遊戲進行時伴奏會因應歌曲的節奏而突然加速或減慢。



「KEY」歌曲音程的變化模式，當大家在演奏時音程會突然轉高或降低，令玩者在演唱時的難度增加。



「RELAY」在此模式中大家必須同時裝上2支咪來進行遊戲。此模式基本上是2人一同演唱同一首歌曲，但在演唱中有時會出現2個曲譜須要2人各唱一段，就像唱合唱歌一樣。

TEXT ：咸且仔



PS2首個足球遊戲正式登場！

FIFA的足球遊戲相信大家都非常熟悉，而今次《FIFA 2000 WORLD CHAMPIONSHIP》的特色，就是遊戲中球員的所有動作全都是由日本球壇最具份量的球員「中田英壽」所擔任。方法是利用現時在電影中最常用的手法「MOTION CAPTURE」，將「中田英壽」的所有控球動作活現於遊戲上。令遊戲中球員的動作做到栩栩如生，確實令人讚不絕口！





FIFA足球系列中最出色之作

FIFA的足球遊戲在筆者評價一向都是平平，但當看過本作後筆者也只得一個呆若木雞的表情，真相不到足球遊戲可以有如此出色呢！無論在遊戲的流暢度、球員動作和音效都做得非常出色，而且球員的造型做得非常細緻圓滑。再加上超過100隊球隊及龐大的實名球員，實在令人嘆為觀止！





遊戲中的五大模式

EXHIBITION (エキシビション)

這個模式主要是給玩者進行練習實及與朋友進行對戰，在這模式中玩者可以選擇遊戲中的所有隊伍作賽。玩者可在此模式熟習遊戲的玩法，從而令往後的比賽更能得心應手。



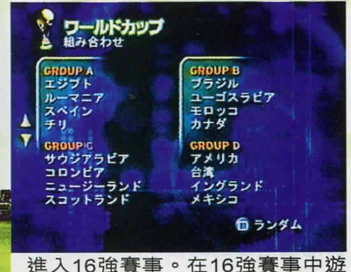
LEAGUE (リーグ)

在這模式中會有意大利、英格蘭、德國和西班牙等四個國家的聯賽供玩者選擇。玩者可自行選擇參加那一個國家的聯賽，另外在每個聯賽中都有超過10隊以上的實名球隊給玩者選擇。在遊戲中玩者須選出一隊參加該國的聯賽，以計分形式來進行遊戲。不知大家能否取得所有聯賽的冠軍寶座呢？



WORLD CUP (ワールドカシプ)

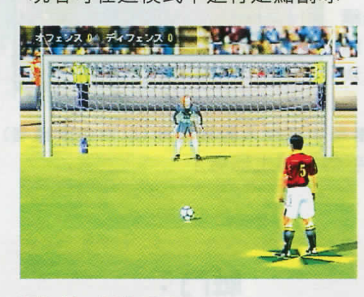
這個模式中玩者須要在45隊國家隊中選出一隊來參加世界盃，賽事以淘汰賽形式來進行。遊戲開始時會以分組賽來選出16支球隊進入16強賽事，玩者須在分組賽中取得第一或第二名方可進入16強賽事。在16強賽事中遊戲會以首名對次名的形式來分配各入圍隊伍的對壘次序，就如A組首名對B組次名，所以玩者在分組賽中如能取得首名出線在16強就不用這麼快對著一些強隊了。





TRAINIG (トレーニング)

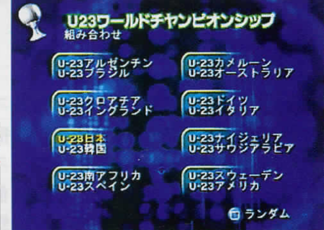
玩者可在這模式中進行定點罰球、PK、角球、AB隊練習賽等練習。在這裏玩者可熟習球員的各種操控，對於初學者來說真是熟習遊戲的必然之選。





U23 WOLD CHAMPIONSHIP (U23ワールドチャンピオンシップ)

這個模式是21歲以下之青年軍來進行世青盃。開始時玩者須從16隊青年軍中選出一隊進行比賽，賽事會以淘汰賽形式來進行。在這裏玩者可以看到許多足球界的明日之星，「中田英壽」便是其中的表表者。





操作說明

方向鍵	球員之移動	△鍵	選擇傳送之球員
□鍵	長傳及剷球	L1鍵	空位傳球
╳鍵	短傳及轉換球員	L2鍵	假動作
○鍵	射球及攔截	R1鍵	停止盤球
		R2鍵	扭過對手

BY隨風

AQUALIAN AGE東京WARS

成為世界最後的王者

PS	
發售商：ESP	發售日：發售中
售價：6800日圓	容量：CD-ROM
記憶體：2 BLOCKS	
TAB/MEM/1~5P	

東京爭奪戰一

現在的地球已經不再是以國家來劃分勢力，亦沒有為了保持表面的和平而制定出無聊的律法禁止各大勢力互相戰鬥。現在有的，是戰爭、是權力、是土地！分為五大勢力的東京，人民每天都沐浴在血雨腥風中，戰鬥、是遊戲中唯一的生存模式。到底誰才是最後的勝利者，誰人可以成為無盡戰鬥的王者？

五大勢力一

把東京給瓜分了的五大勢力分別是操縱靈力的東方少女聯盟「阿羅耶識」、善於西方秘術的地下組織「WIZ-DOM」、流著古代血統的



「DARKLORE」、在改革時代突現冒起的「AQUARIAN AGE」及自稱有擁超能力的新人類少女集團「E.G.O」。另外，還有一些中立及獨立的小勢力，雖然看似微不足道，但自成一角的它們其實也有強勁的實力，全都是不能少看的高手。

兩個模式一



遊戲中有兩個模式，分別為「STORY MODE」及「PARTY MODE」。首先講解「STORY MODE」，玩者選擇此模式的話，就必需使用「阿羅耶識」勢力的角色「嚴島美鈴」，而最終目的是把整個東京統一。而另一個「PARTY MODE」則是多人對戰，最多可供五位玩者參與，勝利條件可以親自設定，例如以土地數目或遊戲時間來比賽。



遊戲玩法一

而遊戲的玩法其實跟《三國誌》有點相似，而彼此的目的亦是稱霸「武林」。遊戲開始後玩者先選擇一個喜歡的地方作根據地，跟著就要不斷地戰鬥以把整個東京的土地都變成玩者的所有物。當整個東京都屬於玩者後，就是欣賞爆機結局的時候了！



募集一



雖然每一個組織一開始已經有不少隊員，但如果各位還是覺得不太足夠的話，不妨使用「募集」來找尋一些新的伙伴。但做人無謂太貪心，無論什麼事都應該設一條底線，因為當玩者已有一定數量的角色後，再加入新的角色時就必需把舊的除去，各位寧願貪新忘舊，還是覺得新不如舊呢？

探索一



雖然人員已經足夠了，但能力值總是不太高呢！苦不想這麼快便加入殺戮行列，但又不想閒著沒事做。不要緊，各位可以四處「探索」一下，有可能發現寶物或卡片呢！卡片的用處大多是提升角色的能力值，要好好善用呀！當然，各位要「探索」的話當然是在自己的土地上探索，別人可不會乖乖無條件把土地送給各位的！

進軍一



在戰場上，即使你不攻打別人，別人也不會放過你。既然如此，何不先下手為強，把敵人打個落花流水，為自己光榮的戰績再添上一筆？要「進軍」的話，請先決定要攻打的地方，再來就決定最多三個的出戰角色，跟著，當然就是進入戰鬥啦！假如玩者是攻打別人的根據地（以白色圍邊者）並獲勝，就可以一下子得到對手的所有土地囉！

補給一



你以為加入新成員、使用道具不用付出代價的嗎？但放心，代價很便宜，各位只要使用EN值便行了！不過除此之外，戰鬥的時候亦需要有使用EN值，如果沒有足夠的EN值的話，將不能使用某些角色，要留意這一點！因此，在空閒時多來點「補給」吧！這樣可避免被敵人突然攻打時，因為沒有足夠的EN值而不能使用強勁的角色。

操作表一

平常：

按鍵	功能
□	「募集」
△	「進軍」
×	「補給」
○	「探索」
START	觀看遊戲說明書
SELECT	儲存及讀取
R1	超過一塊土地可在土地間移動

戰鬥：

按鍵	功能
□	必殺技返
△	通常攻擊
×	特殊攻擊
○	必殺技
START	觀看戰鬥說明書
SELECT	取消之前的指令

戰鬥指令介紹一

要了解遊戲中的戰鬥系統不算太難，而戰略方面的要求亦未到「過份」的地方，可是當玩者第一次上戰場時，大概已經陣腳大亂了，還哪有閒情去慢慢研究戰鬥的方法？因此現在就先為各位講解一下基力事項，令各位能更快熟悉戰鬥系統！



必殺技： 攻擊力強大，每次可攻擊一位對手。但是有一個很大的缺點，就是當對手使用了「必殺技返」時，玩者不但不能成功攻擊對手，而且基於作用力及反作用力的關係，玩者所作出的攻擊會「原數奉還」給玩者。另外，當選擇「必殺技」後請指定敵人（按跟該敵人對應的按鈕）。



通常攻擊： 攻擊力一般，每次可攻擊一位對手，不過並沒有「通常攻擊反」，換言之基本上不是玩者自己MISS了的話，是一定可以攻擊成為的。這是一個平穩但攻擊力低的攻擊方法。另外，當選擇「通常攻擊」後請指定敵人（按跟該敵人對應的按鈕）。



特殊攻擊： 顧名思義，是一個「特殊攻擊」。攻擊的效果每位角色皆不同，各位可以在角色的資料中找到她們的特殊攻擊效果。只要使用得當的話，這是一個十分好用的指令。



必殺技返： 當玩者使用了這個指令後，就不用害怕敵人的必殺技了！因為「必殺技返」會把敵人的必殺技全數反彈給對手，對於常用必殺技的對手是一個致命傷。只不過假如該MISSION對手是使用必殺技之外的攻擊的話，就會白白浪費了一個MISSION。



小插曲一

雖然大家在戰場上總是無情地殺敵，但並不代表她們的本性是冷血惡魔，而且她們有部份原本就是互相認識的人，甚至是最要好的朋友，可惜因為命運而硬被分開了。在戰鬥前的對話，各位不妨看看，因為那裡包含了相識、分離、友好、背叛，全都是角色們有血有淚的另一面。



有點小消息一

玩過此遊戲之後，有沒有更喜歡當中的角色呢？如果各位有興趣更深入地了解一下角色們的故事，不妨留意一下她們的DVD吧！DVD名叫《AQUALIAN獅子之戰旗》，已經差不多到完結篇了。另外，在遊戲中所出現的咭，已製作成真正的咭牌，一共有二百零七款，有興趣的朋友可自行尋找。



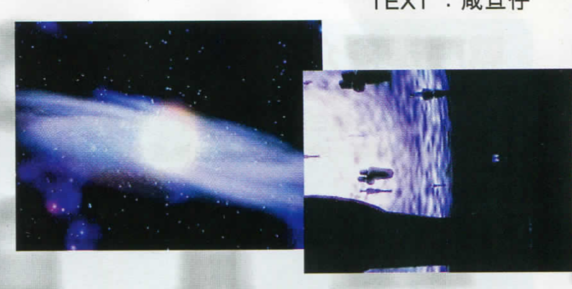
◆圖為DVD之宣傳圖片。

TEXT ：咸且仔



PS
製造商：EMOTION
售價：468港元　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SLG / MEM / 對應 DUAL SHOCK / 行貨

在日本推出了小說及動畫的人氣作品《星界之紋章》，今次以戰術SLG遊戲的形式在PS登場！在遊戲中除了會保留原作的人物外，再加上壯大的世界觀，令整個遊戲更為吸引。大家又怎可錯過呢！



森岡浩之的超人氣小說作品

星界之紋章的世界

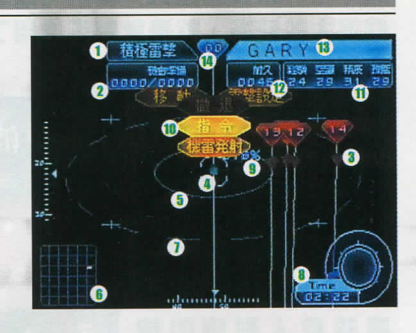
在本作裏，玩者會以艦長的身份來進行遊戲。當玩者受命為第五三區艦長後遊戲便正式開始，玩者首要進行的任務是人手之分配，在8位船員中選出4位來分別擔任「先任翔士」、「次席翔士」、「監督」、「書記」等4個職位，每一個職位都有其工作職務，首先是「先任翔士」擔任操作艦艇於平面宇宙航行之職務，「次席翔士」擔任艦艇的防衛和監視戰場之職務，「監督」擔任艦艇之裝備及調整之職務，最後是「書記」擔任管理艦隊的損害及物資補給之職務，玩者可在選擇前先收聽副官的評價。當完成選擇後作戰便正式展開。





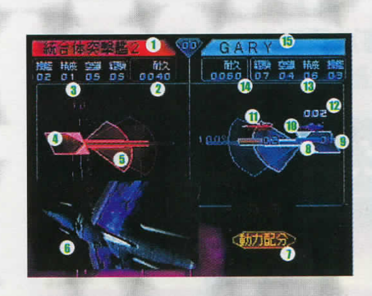
戰場畫面

1. 雷擊設定表示
2. 機雷殘餘數值
3. 敵之部隊
4. 我軍部隊
5. 交戰圈
6. 全体戰況圖
7. 雷擊可能射程
8. 作戰時間
9. 艦艇的殘餘生命值
10. 戰鬥命令
11. 部隊能力評價
12. 部隊的殘餘生命值
13. 指揮官名稱
14. 部隊號碼



戰鬥畫面

1. 敵部隊名
2. 敵部隊的殘餘生命值
3. 敵部隊能力評價
4. 敵部隊之配置指標
5. 動力分配指標
6. 艦隊作戰影片
7. 戰鬥指揮
8. 艦艇的殘餘生命值
9. 艦艇的識別號碼
10. 我方艦艇
11. 敵方艦艇
12. 損害值
13. 我方部隊能力評價
14. 我方部隊的殘餘生命值
15. 我方指揮官名稱





戰事流程

第一回演習
↓
第二回演習
↓
第三回演習
↓
古斯露穌(ゴームロス)
↓
突破
↓
史化古羅法(スファグノーフ)
↓
先方偵察
↓
助走
↓
帝都防衛戰
↓
參謀
↓
暗黑星
↓
情報局
↓
再會

操作說明

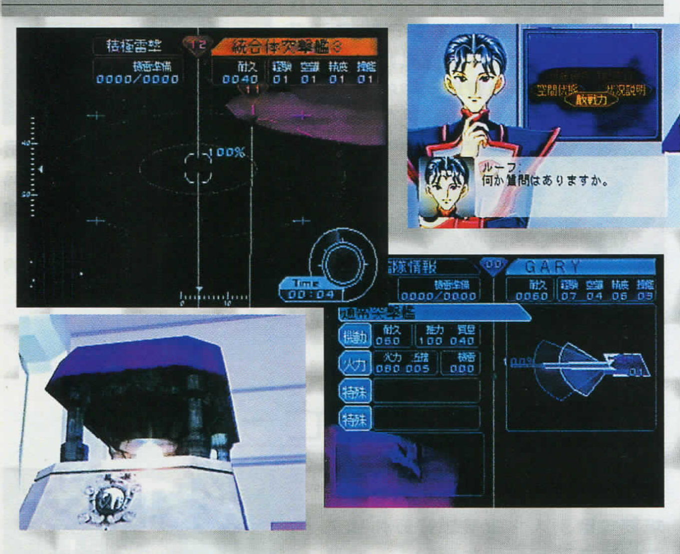
方向鍵	艦艇移動路線的選擇
△鍵	艦艇能力表示
○鍵	選項的決定及實行
╳鍵	取消選項
□鍵	思考結晶
L1鍵	敵方戰艦選擇
L2鍵	敵方戰艦選擇
R1鍵	我方戰艦選擇
R2鍵	我方戰艦選擇
START	戰鬥中停止雙方所有行，作指令的選擇

戰事簡介

STAGE 1：第一回演習

今次是首度作戰，所以敵方戰艦的數目亦只有3架，而且能力也比較弱。只要玩者在「動力配分」中選擇「火力優先」的分配，我方艦艇的攻擊力便會增大，這樣便可用最快時間過關。

敵方戰艦	耐久	經驗	空識	精度	操艦
統合体突擊艦 1	40	1	1	1	1
統合体突擊艦 2	40	5	5	1	2
統合体突擊艦 3	40	1	1	1	1

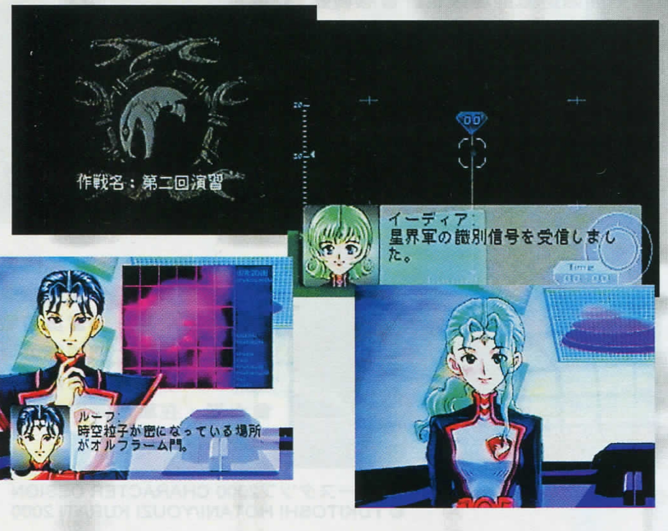


STAGE 2：第二回演習

今次的作戰都是以演習型式來進行，這次敵方戰艦在開始時亦只有3架，但當玩者將他們擊落後，敵方會再出現2架能力較高的戰艦。不過他們的能力對於我方來說也不算得是強，所以大家可以放心出擊。

敵方戰艦	耐久	經驗	空識	精度	操艦
統合体突擊艦 1	40	1	1	1	1
統合体突擊艦 2	40	5	5	1	2
統合体突擊艦 3	40	1	1	1	1
統合体突擊艦 4	40	5	5	1	1
統合体突擊艦 5	40	5	5	1	1

我方戰艦	耐久	經驗	空識	精度	操艦
星界軍連絡艇 1	40	10	10	10	10



STAGE 3：第三回演習

在這版中玩者將會由演習途中轉為正式作戰。在開始時玩者須要對付的戰艦只有4架，當玩者將他們擊落後，敵方的增援部隊便會出現，當中包括10架突擊艦以及1架巡察艦，如此強大的兵力我軍亦為有作出挑走的方法了。

敵方戰艦	耐久	經驗	空識	精度	操艦
統合体突擊艦 1	40	3	5	5	5
統合体突擊艦 2	40	3	5	5	5
統合体突擊艦 3	40	3	5	5	5
統合体突擊艦 4	40	3	5	5	5
統合体突擊艦 5	40	3	5	5	5
統合体突擊艦 6	40	3	5	5	5
統合体突擊艦 7	40	3	5	5	5
統合体突擊艦 8	40	3	5	5	5
統合体突擊艦 9	40	3	5	5	5
統合体突擊艦 10	40	3	5	5	5
統合体突擊艦 11	40	3	5	5	5
統合体突擊艦 12	40	3	5	5	5
統合体突擊艦 13	40	3	5	5	5
統合体突擊艦 14	40	3	5	5	5
統合体巡察艦 1	140	3	5	5	5



STAGE 4：古斯露穌(ゴースロス)

在這關玩者首要任務是保護古斯露穌號安全離開戰場。在開始時敵方戰艦和古斯露穌號的距離相當近，但和我方的距離就較遠，而且古斯露穌號的能力也較弱和不懂攻擊，所以玩者須要盡快到達那處幫助消滅。只要玩者將所有敵方戰艦消滅便可過關。

敵方戰艦	耐久	經驗	空識	精度	操艦
統合体 1	40	17	17	19	15
統合体 2	40	17	17	19	15
統合体 3	40	15	17	19	15
統合体 4	40	15	17	19	15
統合体 5	40	14	17	17	15
統合体 6	40	14	17	17	15

我方戰艦	耐久	經驗	空識	精度	操艦
古斯露穌號	32	29	44	27	25



BY隨風

實況報導一



之後曾一度延期的《BRIGADAIN》終於在日前推出，喜歡愛好者不用再「等GAME等到你心痛」。這隻遊戲能吸引的玩者，相信都是喜歡玩戰略遊戲如《三國誌》類的朋友。因為在玩法方面兩者有異曲同工之處，分別只在於《BRIGADAIN》的故事背景並不是歷史故事而已，但其故事一樣引人。現在就讓我們一起進入《BRIGADAIN》的世界吧！

血染的風采

分裂一

大地動盪不安，血的腥味離蔓在空氣中。四處都充滿著戰火的味道，人民的心早已死亡，不再期待。這是上帝的懲罰；還是人類的野心，早已令上天傷透了心，不願再看？傑米奇斯的叛變是分裂的主因；抑或，只是一條導火線？不管如何，科奧羅些娜大陸已慘被瓜分，六國的盟主跟當中的一百一十四名騎士，將繼續在這個戰火空間繼續殺戮。到底誰才是現代的秦始皇，擁有把六國合一的能力？



不殺「人」一

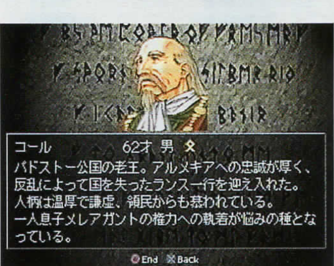
在這個世代中，「人」差不多已經成為稀有生物了。因此大家都有一個共識，就是彼此間雖然會戰鬥，但是絕不殺「人」。每一個隊伍都是由人來帶領，但是士兵們卻是使用召喚獸來代替。每種召喚獸都有其特性及專長，亦會提升經驗值，唯一跟「人」不同的是，人死後會重回宮中，但召喚獸死後便會消失，需要重新召喚。但記著世界是現實的，每召喚一隻召喚獸，也要付出同等價值的金錢，因此要好好運用。



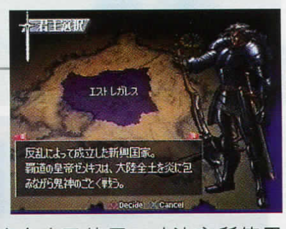
為了活下去一

攻打別人雖然不好，但在這個世界上，這是唯一的生存方式。這些血腥的戰鬥，玩者首先要決定攻打的地方及出戰的隊伍，建議把一些較強的騎士作先鋒，其餘的則慢慢分配。而且每次出戰的時候只可以選三隊隊伍，請把最強的戰士放在常用的隊伍上吧！在這個亂世中，各位當然需要親自下場指揮作戰，雖然要令雙手沾上血腥，但可以訓練一下各位的戰略能力，以便更容易在這個血色世界中生存。





成為現代秦始皇一

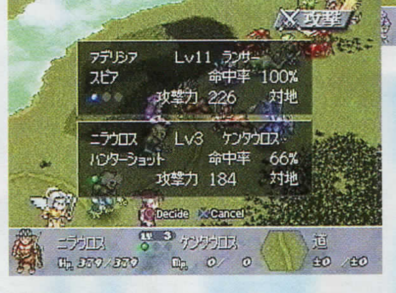


玩者在遊戲中將扮演六國之中的其中一王。此六國盟主本身已設定了樣貌、資料及能力值，因此其難易度亦有所不同。每位角色管理國家的方式會因起始設定而不同，各位請先了解其能力是否適合自己使用，才決定所使用的角色。而未被選用的角色則成為敵人，在選擇角色同時亦要留意他們的性格特點來預早作出防範。現在，在這個亂世中成為最強皇者的歷程即將開始…



不是你死便是我亡一

而戰鬥的方式則是以「TURN」制來進行，雙方交替地決定指令。是想要攻擊別人？還是想好好休息？要用近身戰恨恨地攻擊敵人，還是在遠處使用魔法，看看他們如何垂死掙扎？不論如何，你只能在有限的行動力中決定角色的活動，一不小心做了錯的指令就會後悔莫及囉！當所有角色（包括自己的角色以及敵人）都行動了一次後，就會進入下一個「TURN」，直至其中一方被打敗為止。



在戰鬥中吸取教訓一

剛開始遊戲的時候也許會感到迷惑，到底自己是否可以在這戰火連連的國度中生存下去呢？但隨著不斷參與戰鬥，慢慢便會變得經驗老到，連罪惡感都忘了。每次戰鬥中，角色都會慢慢提升經驗值，到了一個地步後就可以提升LV，以便於日後的戰鬥中繼續努力，成為一個奮勇善戰的勇士。當騎士們的能力值越高，其攻擊及防範能力亦會大增，在戰鬥時亦可以移動得更快、更遠。





朋友？敵人？—

不論在現實中對你多麼好的朋友，在遊戲中也會變成冷血惡魔，毫不留情地殺戮著玩者的隊伍。別以為這是他們對你不好，而是這是在遊戲中的生存方法。先決定想玩的劇情，每個劇情都需要不同的遊玩人數喲！跟著決定角色、勝利條件等，接著，就是彼此的大屠殺行動了！喜歡的話，可以在設定勝利條件時跟最要好的朋友先成為同盟國，這樣就可以避免看到對方好血的一面，亦不用因玩遊戲而鬧得不愉快啦！



在戰餘歇息一會—

沒有戰鬥的時候，相信是大家感到最舒暢的時候。壓迫、壓力、擔心、警惕全都一掃而空，只餘下閒逸的感覺。而在這時候，往往可以看到角色們的另一面喲！

隨著故事的發展，不但可以跟一些友善的國家結為同盟，亦有機會得到新力軍的幫忙，他們會因為仰慕玩者而加入國家，把身心奉獻給玩者、甚至願意為玩者奉上生命呢！在這些事件發生時，往往會加入一些美麗的動畫及CG，遊戲過後還可以再次重溫呢！



請先作戰前練習—

要知道在戰場上可不再是遊戲，每個人為了生存下去都會變得忘我，只記得把眼前的敵人殺戮。如果不想一開始就被殺掉，最好先在練習模式中練習一下，此模式將因應玩者的需要來作出一個短缺的訓練，例如想熟習戰鬥的方法的話，就會有一場小型戰鬥。另外亦有用語及基本事項的教學，以及遊戲中事件的重溫。這些功能，會成為吸引各位購買的其中一個因素嗎？



角色介紹—

藍斯(ランス)

14歲
國家:西雅魯米奇亞(西アルメキア)
難易度「中」
旗幟:紅色

莉奧娜絲(リオネツセ)

17歲
國家:里奧妮亞(レオニア)
難易度「中」
旗幟:淺藍色

威艾爾拿度(ヴエイナード)

21歲
國家:羅盧加魯度(ノルガルド)
難易度「高」
旗幟:深藍色

度里斯魯(トリスト)

28歲
國家:伊斯卡利奧(イスカリオ)
難易度「高」
旗幟:黃色

加爾(カイ)

25歲
國家:加里奧(カーレオン)
難易度「低」
旗幟:綠色

傑米奇斯(ゼメキス)

36歲
國家:艾斯度里加爾斯帝國(エストレガレス帝國)
難易度「高」
旗幟:紫色





TEXT：小璘

Marionette Company 2 Chu！

擁有「心」的人形機械人



PS/DC
製造商：Microcabin 發售日：發售中
售價：6800日圓 容量：CD-ROM／GD-ROM
記憶：2 BLOCKS (PlayStation)／7 BLOCKS (Dreamcast)
AVG／MEM／1人

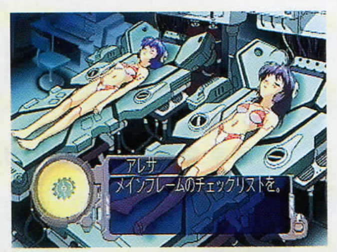
隨着科技發達，與人一樣的機械人出現在這世界上可能將會是不久的將來會實現的事；各位除了打算利用這些機械人來協助工作以方便自己外，會否把它們真的當成人一樣，教它各種人類感情，令其成為一個擁有感情的機械人呢？假如各位真的有機會擁有機械人的話，又會怎樣做呢？



夢想實現



主角海是一位普通的高校生，他小時候曾經被一個女機械人所救，令他很想成為機械人的操控員，所以就學習有關機械人的技術。直到某一天，他終於也有機會與機械人一起了，因為在他所就讀的學校放置了兩部損壞了的機械人，而老師就叫他與另一位同學雅莉莎(アレサ)將兩部機械人修理好，並成立課外活動「機械人部」。於是，主角就與其中一部機械人瑪蓮，於6月20日至7月20日一個月期間，教她各重事情以令她成長。



瑪蓮之成長

為了要讓瑪蓮成長，她需要學習很多新事物，所以主角就能夠到實驗室中與她談話以增加知識。可是單是在瑪蓮身上的基本裝備是不能儲存大量的記憶，因此主角就要替瑪蓮購買能力強勁的零件。不過由於以身為學生的主角來說，金錢的確是十分有限，因此要購買零件就要靠每星期由學生會分配給機械人部的學會雜費，又或是做兼職以賺取金錢。而學會雜費將會依照瑪蓮的「KIZUNA值」之多少來分配，而KIZUNA值就是主角與瑪蓮一起談話或發生特別事件等數值。因此，若想取得多雜費的話，就要與瑪蓮多點一起；可是，這卻會減少主角與其他人一起的時間，真的是難以取捨的決定啊！





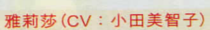


主角遇見的人

主角除了每天也會與機械人瑪蓮一起外，在日常學校生活中，他也會遇到不少同學的。而在主角經常要回校照顧機械人的一個月間，他會因此接觸多了同學，並發生很多不同的事情。他會否在這段期間，與她們其中一位女同學，又或是主角一直相信有感情的機械人，發展一段愛情故事呢？



瑪蓮(マリン)(CV：石橋千惠)
由主角負責看管的機械人，雖然她有基本人類應有的知識，但她還是需要學習更多事物才能真正清楚人類的感情，成為有感情的機械人。

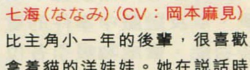


雅莉莎(CV：小田美智子)
被老師吩咐與主角一起擔任機械人部的會員，與主角同樣看管着一部機械人。非常好勝，所以視主角為敵人。



優奈(ゆな)(CV：牧島有希)
比主角大一年的前輩，是一位游泳健將，經常也能在游池找到她的蹤影。

MIKAN(みかん)
(CV：有島MOYU)
與主角青梅竹馬的同學，每天早上也一定會與主角一同上學。性格非常樂觀，是屬於新體操部的會員。



七海(ななみ)(CV：岡本麻見)
比主角小一年的後輩，很喜歡拿着貓的洋娃娃。她在說話時非常細聲，所以很少機會能聽到她說話。

瑪莉亞(マリア)(CV：新千惠子)
與瑪蓮一同被放在學校的機械人，除了頭髮比較短外，一切基本系統是與瑪一樣。現在正由視主角為敵人的雅莉莎看管着。

主角的生活

自由行動時間

由於主角是一名學生，因此活動時間只能在小息、放學和假期；每逢星期一至五，主角會有三次自由行動時間，它們就是小息和放學後，而放學後會分開兩次行動時間。至於星期六，主角同樣是有三次自由行動時間，不過三次行動也是從放學後開始。而到了星期日，亦即是假期，主角的自由行動時間會有五次，在那天瑪蓮會前來與主角一同行動。

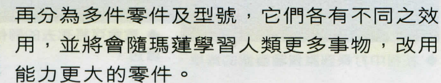


店舖	售賣貨品
Technico	主板(マザーボード)、CPU、散熱器(クーラー)、I Board(Iボード)
MIKE屋	頭髮(ヘアカラー)、服、燃料
十和田BODY	BODY FRAME(ボディ)、燃料容器(燃料タンク)
濱田發電機商會	發電機(ジェネレーター)

瑪蓮的裝備

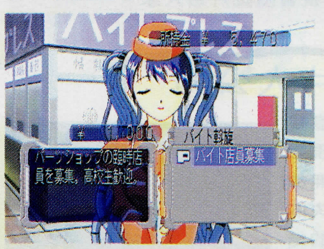
瑪蓮的裝備不是太過複雜，當中主要部件分為「頭部部件(ヘッドパーツ)」、「身體部件(ボディパーツ)」和「化裝道具(お色直し)」三種，而每個部件再分為多件零件及型號，它們各有不同之效用，並將會隨瑪蓮學習人類更多事物，改用能力更大的零件。

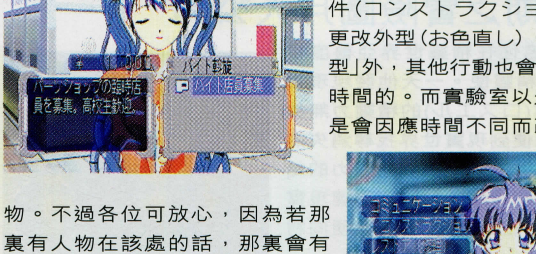




自由行動地方

主角行動的地方主要是在學校和售賣機械零件的商舖，不過在小息的時候，主角只能在學校範圍行動，因此要注意主角能到商舖的時間。在學校裏有很多地方能夠移動，有實驗室、課外活動室、教室、昇降機、天台、教員室和泳池。其中實驗室是用來調整瑪蓮的地方，那裏能與她談話(コミュニケーション)、調配機件(コンストラクション)、修理和更改外型(お色直し)，除了「更改外型」外，其他行動也會消耗一次行動時間的。而實驗室以外的地方，也是會因應時間不同而改變出現的人物。不過各位可放心，因為若那裏有人物在該處的話，那裏會有出現人物的樣子或是星型顯示出來。







至於售賣機械零件的商舖有四間，它們是Technico(テクニコ)、MIKE屋(みけ屋)、十和田BODY(十和田ボディ)和濱田發電機商會，每間也售賣着不同的零件；此外那裏還有一間介紹主角或瑪蓮工作的兼職介紹所(バイトプレス)，主角就能在放學後或在假日的時候讓瑪蓮兼職賺取金錢，以購買零件給瑪蓮使用。



零件	零件(效用)	零件名稱	重量	持久度	價錢	消耗電力	發生電力	發熱量	冷卻力	減少受損	KIZUNA值	知識	備注
頭部零件	主板(頭部零件的裝載量)	MB3×3	1	15	1170	49	–	12	–	–	–	–	(初期裝備)
		MB4×3	1.2	18	2200	66	–	17	–	–	–	–	–
		MB4×4	1.6	24	4310	87	–	23	–	–	–	–	–
		MB4×5	2.1	29	6370	109	–	29	–	–	–	–	–
		MB5×5	3.1	35	7640	131	–	35	–	–	–	–	–
	CPU(KIZUNA值)	CRYSTA101(クリスタ101)	0.6	15	740	22	–	22	–	–	8	–	(初期裝備)
		CRYSTA201(クリスタ201)	1	18	1470	17	–	18	–	–	12	–	–
		ATOM302(アトム302)	1.5	22	2420	21	–	23	–	–	25	–	–
		ATOM401(アトム401)	2	27	3820	28	–	30	–	–	40	–	–
		ATOM502(アトム502)	2.6	33	5090	32	–	35	–	–	60	–	–
	散熱器(發熱量之限制)	散熱片(ヒートシンク)	1	15	490	0	–	–	64	–	–	–	(初期裝備)
		單一風扇(シングルファン)	1.5	19	980	35	–	–	96	–	–	–	–
		雙重風扇(ツインファン)	2	24	1720	58	–	–	128	–	–	–	–
		水冷風扇(水冷ファン)	2.3	30	3180	81	–	–	160	–	–	–	–
		貝爾謝素子(ペルチェ素子)	2.6	20	4450	115	–	–	200	–	–	–	–
	I BOARD(話題數量)	I chip201(I チップ201)	1	20	490	21	–	12	–	–	–	8	(初期裝備)
		I chip301(I チップ301)	1.5	30	1470	43	–	19	–	–	–	15	–
		I chip306(I チップ306)	1.8	30	2690	66	–	25	–	–	–	25	–
		I chip409(I チップ409)	2.1	35	4450	87	–	30	–	–	–	45	–
		I chip535(I チップ535)	2.6	40	5730	109	–	24	–	–	–	80	–
身體零件	燃料容器(行動次數)	燃料容器S(燃料タンクS)	3.1	20	490	–	–	–	–	–	–	–	燃料容量50(初期裝備)
		燃料容器M(燃料タンクM)	6.2	30	1470	–	–	–	–	–	–	–	燃料容量150
		燃料容器L(燃料タンクL)	10.4	40	3180	–	–	–	–	–	–	–	燃料容量300
		燃料容器LL(燃料タンクLL)	20.8	40	4450	–	–	–	–	–	–	–	燃料容量450
		燃料容器XL(燃料タンクXL)	31.2	50	5730	–	–	–	–	–	–	–	燃料容量600
	發電機(發電量)	發電機風神	6.2	20	1170	–	155	–	–	–	–	–	(初期裝備)
		發電機雷神	7.4	30	2200	–	260	–	–	–	–	–	–
		銀河發電機	9.9	40	4110	–	360	–	–	–	–	–	–
		新銀河發電機	11.2	50	5730	–	475	–	–	–	–	–	–
		超銀河發電機	12.4	50	7000	–	600	–	–	–	–	–	–
	BODY FRAME(內部零件之裝載量)	BASIC BODY(ベーシックボディ)	14	30	3920	–	–	–	–	4	–	–	(初期裝備)
		SPREAD BODY(スプレッドボディ)	18.7	40	5880	–	–	–	–	5	–	–	–
		HI END BODY(ハイエンドボディ)	23.4	50	7840	–	–	–	–	6	–	–	–
		VOLUME BODY(ボリュームボディ)	28.1	30	14000	–	–	–	–	7	–	–	胸部變大
		PURE BODY(ピュアボディ)	15	25	14000	–	–	–	–	5	–	–	胸部縮小
化裝道具	頭髮顏色(變更頭髮顏色)	HAIR COLOR GLY(ヘアカラーGLY)	–	–	490	–	–	–	–	–	–	–	頭髮顏色變成灰色
		HAIR COLOR GRN(ヘアカラーGRN)	–	–	490	–	–	–	–	–	–	–	頭髮顏色變成綠色
		HAIR COLOR PNK(ヘアカラーPNK)	–	–	490	–	–	–	–	–	–	–	頭髮顏色變成粉紅色
	服(變更服裝)	普通服(ノーマル服)	–	–	1710	–	–	–	–	–	–	–	穿上普通衣服(初期裝備)
		吊帶衣服(タンクトップ)	–	–	1960	–	–	–	–	–	–	–	穿上吊帶衣服
		貓耳套裝(猫耳スーツ)	–	–	6610	–	–	–	–	–	–	–	穿上貓耳套裝
		女傭衣服(メイド服)	–	–	9310	–	–	–	–	–	–	–	穿上女傭衣服
	燃料(補給燃料量)	燃料S	–	–	250	–	–	–	–	–	–	–	補給燃料50(初期裝備)
		燃料M	–	–	730	–	–	–	–	–	–	–	補給燃料100
		燃料L	–	–	1470	–	–	–	–	–	–	–	補給燃料300

TEXT ：咸且仔

ELDER GATE

體驗版故事流程大公開

PS
製造商：KOMAMI
售價：5800日圓　發售日：6月29日
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCK
RPG / MEM / 對應 DUAL SHOCK

由有名遊戲開發商KOMAMI所開發之最新RPG遊戲《ELDER GATE》，在上期己將本作的基本故事及人物介紹過給大家。今期將會再為大家送上本作的體驗版故事及冒險圖片給大家。

故事初期之冒險圖片大公開

科度是一名住在精靈世界亞魯度拉(エルドラ)的精靈使。一天他發現現實世界路絲雅露(ロスエル)的精靈力無故消失，於是他便到現實世界找尋消失的原因及將之復原。只要找到精靈力的結晶「精靈石」便能復原。科度剛到達現實世界便看見「約路迪尼村」，於是便向村進發。

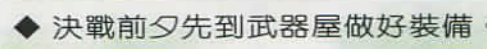


帝伊拓村(ディドの村)

當他們到達帝伊托村後，便四處打探關精靈石的消息，在宿屋2樓村民口中得知，只要通過西方的「大地之坑洞」便會找到「雲突之塔」，在那　有一條巨龍駐守。他們在村內裝備好後便向「雲突之塔」出發。

◆ 在村民口中得知「雲突之塔」之消息。







◆ 決戰前夕先到武器屋做好裝備。　◆ 長年下雪的「帝伊拓村」。

雲突之塔

當走出「大地之坑洞」便發現「雲突之塔」。一行人便走入塔裹，在塔內有很多比之前更強的怪物向他們攻擊。他們已經辛苦才能走到塔頂，在房內發現村民口中的巨龍，只要將牠打倒便能取回復科度的精靈力。合三人之力終於將牠消滅，科度便取回他的精靈力重回精靈世界亞魯度拉。



◆ 強勁的敵人。



◆ 亞爾素雅的強力魔法。

◆ 科度終可重回精靈世界亞魯度拉

約路迪尼村(ヨルテリの村)

當科度進入約路迪尼村時，魔法師亞爾素雅(アイシヤ)便將「水之紋章」交給科度，並決定跟隨他一起冒險。科度接過「水之紋章」便在村內四處打探精靈石的消息，當他們走到東面小屋中打探消息時，屋內之村民得知科度是精靈使，便道出西南面有一座已經荒廢了的雅露圖廢城，並請求科度能替他廢城尋回「白銀之耳飾」。科度答應了村民的請求後便向雅露圖廢城出發。正當科度走到村口時，武術家加里(グレン)剛好走到來並將「炎之紋章」交給科度，同時也決定加入他們的冒險旅程。



◆ 約路迪尼村的全景圖。

◆ 在村中打探到雅露圖廢城的消息。

◆ 教會可將死去的同伴復活。

◆ 出發前先到武器屋和防具屋購買一些裝備。

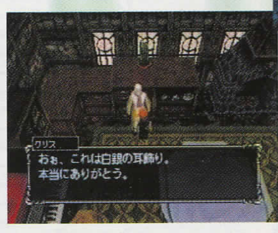
雅露圖廢城(アルドの廢城)

科度一行人向著西南方進發，在路途上有不少怪物向他們集擊的，另外在廢城內亦有很多怪物等待著他們。他們進入廢城後便四處找尋「白銀之耳飾」，當走至2樓時發現正中之房間的門鎖上了，他們便唯有到其它的房間找尋。他們走入右面之房間後發現了一條「綠之鍵」，於是他們便走回之前的房間，利用「綠之鍵」把門開啟，並在房內的寶箱找到「白銀之耳飾」。跟著再走完整個城也找尋不到有關精靈石的消息後，他們便決定先回約路迪尼村。

回到約路迪尼村後，便將手上的「白銀之耳飾」交還給村民，村民非常感激並告訴他們在東北方有個帝伊托村，在那可能就到更多有關精靈石的消息。聽後他們一行人便出發到帝伊拓村。



◆ 到帝伊拓村的必經通道「大地之坑洞」。



◆ 將「白銀之耳飾」交還給村民。



◆ 聞得帝伊拓村的消息。

BY隨風



聖ROMMIOUS



又一學園戀愛作

請完成我最後的心願…—



假如有一天，收到友人突然逝世的消息，你會有什麼想法？又假如，友人的遺願竟然是希望你成為學校的理事長，各位又覺得如何呢？再作出一個假設，如果該學校是一間全女性的住宿學校，而你，則是一位血氣方剛的青年，大家又覺得這是禍還是福呢？不論如何，以上的「假如」全都變成現實了！現在就請大家「聖LUMINOUS女學院」，開始你的理事長生涯吧！

值得嗎？—

玩者擔任此學園的理事長為期只有一年，每個月都會有一個會議需要玩者參與。在會議中，每次都會有學生申請資金援助，而這些學生很大機會是玩者追求的目標，如果玩者決定伸出援手的話，女孩子的好感度自然會上昇，但是在整年中玩者只有二千萬可以使用，而每次學生要求的金額都會達到數十萬甚至百萬以上，要不要幫助就由各位決定囉！



四處找女孩—

雖然遊戲時間共有一年即共12個月，但其實每個月只有一個星期（七天），而每天則有五個時段。在這些空閒的時間中玩者可以在學園中四處移動，當玩者確定了想去的地方後畫面會顯示出該地有哪些角色在，而角色下則有一個文字來表示移動到該角色的位置後會遇到的事情，現在就來為大家介紹這些文字的意思。

SSS：假如女孩子的圖片下寫著「SSS」的話，則表示當玩者移動後可以看到女孩子跟其他人的相處狀況，但只是在遠處了解，沒有機會跟女孩聊天。內容有時會以文字的方式來表達，又或者會以CG及動畫片段來表達。



MOVE：直接移動到女孩子身處的地方跟她聊天，而聊天內容則視乎是否有特別事件發生而定。假如沒有的話，玩者可以跟女孩子展開話題，藉此了解對方以及增加對方好感度。當然亦有可能會出現選項讓玩者選擇，要小心別答錯以免令到女孩子們生氣喲！



GET：雖然不能用來直接增加好感度，但是它卻是提升好感度的重要道具。當玩者移動到「GET」的地方，各位可以從角色的對話中找到新話題的靈感，在下次跟女孩子聊天的時候，就可以使用該話題了。但要留意的是，大部份話題皆有季節性，過了該月份就不能再使用囉！





自己的房間—

遊戲中玩者待得最耐時間的地方大概就是房間了。每一天的開始及結束都會在房中進行，尤其是晚上的部份。玩者可以在睡覺之前記錄遊戲進度、觀看卡片（閒聊的話題）以及占卜自己跟女孩子的親密度，占卜的時候女孩子處於越內圍的地方，就表示玩者已經慢慢接近到她的心了。



特別模式—

在遊戲中出現的美美CG、動畫等，大家想不想在完成遊戲後再次重溫呢？玩者可以在「GALLERY」找到遊戲中曾出現的圖片。另外亦有一定數量的人物說話可以聆聽，有趣吧？但要留意的是玩者要先完全遊戲一次，「GALLERY」中才會有作品出現呀！



TEXT ：咸且仔

PS	
製造商：TATIO	
售價：6800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
A • STG / MEM / 對應 DUAL SHOCK / 行貨	

松本零士的新作「COSMOWARRIOR ZERO」終出推出了。在上期以為大家簡略介紹過遊戲的新增要素，相信各位對本作已有一定的認識。而本作是以立體射擊遊戲為題材，在戰鬥時的緊張氣氛、活靈活現的動作和強勁的壓迫感都令玩者愛不惜手呢！因此今期再為大家詳盡介紹每個模式的特點。

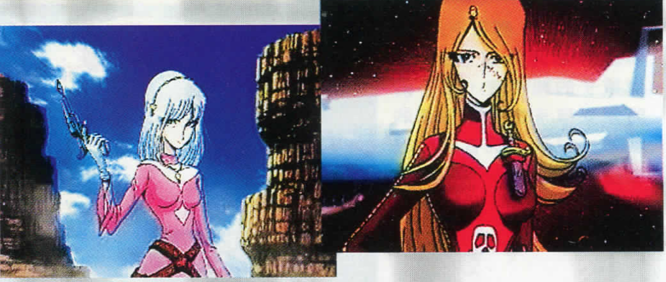
COSMOWARRIOR ZERO

大戰一觸即發

大宇宙敘事詩



在遊戲開始時，只能用雲利亞斯•零(ウォーリアス•ゼロ)來作戰。當大家進入遊戲後便會出現一幕幕精彩的動畫，將故事交代之後便會進入戰鬥模式。在戰鬥開始時玩者須要從多處找尋BOSS的位置和他作戰。玩者在找尋途中會有很敵人向玩者攻擊並阻欄前進之道路，而玩者在擊倒他們同時，還有可能取得一些道具或「設定大資料集」中的原畫，另外在版圖中的一些地方亦有可能取得道具或原畫，而這些原畫可在遊戲後到「設定大資料集」中慢慢欣賞。當大家到達BOSS後，便會進入一對一戰鬥模式。戰勝後便能過關，直至故事完結為止。完成後便會出現另一個人物給玩者繼續挑戰，而新人物的故事流程亦會有所改變。



畫面説明



1.角色之能源值
2.角色的樣子
3.遊戲中取得鎖匙之數目
4.特強攻擊之能源值
5.探測敵人之位置
6.輔助武器之數目
7.SP攻擊之數目
8.敵人的樣子
9.敵人之能源值

操作方法

方向鍵	角式移動	緊按□鍵	特強攻擊
△鍵	SP防禦(只限古特 沙姆拉•杜捷洛、希露瑪迪亞、希爾•古尼達)	L1鍵	左移動
		L2鍵	視點轉移
○鍵	SP攻擊	R1鍵	右移動
╳鍵	輔助武器攻擊	R2鍵	衝刺
緊按╳鍵	特強輔助攻擊	START	跳離過場動畫
□鍵	普通攻擊	SELECT	輔助畫面轉換

大決鬥

在此模式的最初期，就只有雲利亞斯•零(ウォーリアス•ゼロ)和日克•哈洛克(ヤンダ•ハーロツク)兩人可使用。而遊戲玩法就與「大宇宙敘事詩」中的BOSS戰一樣，以一對一來分勝負。每完成一次後，可選擇的人物便會增加和「設定大資料集」中的原畫數目亦會增加。另外如果玩者能將「大宇宙敘事詩」內所有故事完成的話，在此模式中可選擇的人物亦會增加。







設定大資料集

在此模式中分為人物設定、機械設定、舞台設定、初期設定、故事鑑賞等五個模式，內裏收藏了松本零士的各類原畫。所有原畫都會因應玩家完成程度而增加。大家須要很有耐性方能取得所有原畫。

人物設定：共43張之8位角色設定原畫和武器原畫。
機械設定：各戰艦的設定原畫。
舞台設定：各舞台的設定原畫。
初期設定：敵人的初期設定原畫。
故事鑑賞：遊戲中的所有EVENT動





TEXT ：咸且仔

實況實名競馬DREAM CLASSIC
齊來挑戰有馬記念杯

PS
製造商：BANDAI
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 1BLOCK
SLG / MEM / 行貨

熱點新作



賽馬遊戲無論在哪處都有其擁護者，它亦因而推出各種不同玩法，去滿足玩者的要求。而在林林總總的賽馬遊戲之中，就以「WINNING POST」較為受歡迎。今次BANDAI推出本作的最大賣點，就是全以實名登錄的馬匹，令馬迷更有親切感。另外在遊戲中，還加入了強大的DNA系統，令玩者能配出更合心意更強勁的馬匹。現在便為大家介紹一下遊戲的玩法吧！

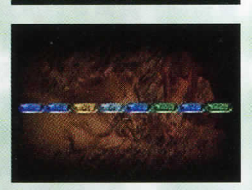




以成為一級馬主作目標

在遊戲裏玩者的身份是一位馬主。開始時玩者先選擇新馬的血統，跟著再選擇一隻繁殖馬、玩者的秘書和騎師的戰衣，選擇好後遊戲便正式開始。由於在遊戲初期玩者只有一隻2歲新馬、一隻繁殖馬和少量金錢的關係，所以玩者第一年都沒有什麼可以做的，只好到馬場碰碰運氣吧！但大家要注意每月的飼養費，切勿將所有金錢用掉。直到4月份玩者便可替馬匹進行配種，大家要注意馬匹的血統和DNA是否雙配合，否則出生的馬仔實力會較弱。基本上種牡馬的評價金額越高代表牠的能力越強，所以大家還是再到馬場碰碰運氣。當到達7月，大家便可到馬匹市場競投新馬。在選購時大家要留意馬匹的能力和血統，因這些統會直接影響其出賽成績的。當馬匹到了3歲時，便可將牠送到馬房訓練，在初期最好是交由練馬師全權訓練。當馬匹到達一定狀態後，練馬師便會自行替馬匹挑選賽事參加。在出賽時玩者可自行選擇比賽的戰術，如果勝出便可取得可觀的獎金。到了12月便是全年的成績發表，大家是否榜上有名呢！如沒有的話大家便要繼續努力吧！







畫面介紹



出賽馬之畫面

1.地區及月週
2.所屬馬房
3.馬匹名稱
4.馬匹性別和年齡
5.父系
6.毛色
7.現屬的班次
8.馬匹的體重和是否適中
9.馬匹今年獲得之獎金
10.馬匹總共所獲得之獎金
11.能力種類
12.DNA的排列
13.血統表

繁殖馬之畫面

1.評價金額
2.馬匹狀態
3.馬匹資質
4.馬匹對各種地形之適應力
5.馬匹成長之速度
6.距離之屬性



各場所介紹

生產牧場

這裏是給退役後的馬匹在這處繁殖後代的地方。玩家可在這裏將自己深愛的退役馬進行配種，從而延續馬匹的優良血統。另外玩家可在這裏將不喜歡或血統平平的馬匹賣掉。

育成牧場

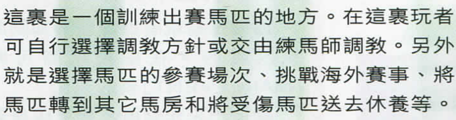
這裏是用來飼養未入馬房的馬匹。基本上所有初生馬匹都會放在這裏飼養，當牠到了3歲就可替牠辨理入馬房手續。另外馬匹在這裏飼養時，玩者亦可自行選擇育成方針，玩者可隨著個人的喜好而飼養出自己喜愛的馬匹。當馬匹到達一定的年歲便可在此辨理引退手續。

休養牧場

當馬匹在比賽中受傷或過度疲勞時，便可從馬房送到此養傷。



種牡馬資料室



在這裏可以觀看到大部份馬匹的資料。在這裏玩者可用飼料費、馬匹名字、血統和DNA等方法來找尋馬匹。

廄舍

這裏是一個訓練出賽馬匹的地方。在這裏玩者可自行選擇調教方針或交由練馬師調教。另外就是選擇馬匹的參賽場次、挑戰海外賽事、將馬匹轉到其它馬房和將受傷馬匹送去休養等。

馬匹市場

每年7月1週至7月4週才會開市的馬匹拍賣場，玩者可在這裏買到2歲新馬和繁殖牝馬。在拍賣馬匹時，除了玩者外同時也會有其他馬主出價，誰出價最高便能購得馬匹。當然馬匹之血統越優良價錢便越高。

TEXT ：咸旦仔

VICTORY BOXING

PS	
製造商：Victor	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
SPT / MEM / 對應 DUAL SHOCK / 行貨	

打到口頑面頑的拳擊遊戲



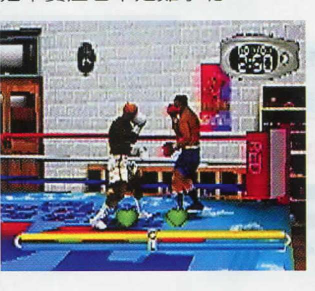


一隻打至血肉橫飛的拳擊遊戲，大家有否興趣挑戰呢？本作無論在角色的樣貌和身型的比例都做得非常之準確，除此之外在擊中對方後，對方面上的表情和傷痕都非常清晰的。如此刺激的遊戲又怎可錯過呀！

看誰能奪得拳王寶座

遊戲開始時玩者須要先選擇使用的角色，在選擇時大家要留意他的各項能力，如攻擊力、勇氣、體力、持久力和速度的等，它們都是會直接影響比賽中的表現。選擇好之後，便可進行比賽。在比賽中大家必須留意攻擊的方法，如玩者不停地攻擊的話，畫面中的心就會由綠色變為橙色，如再持續攻擊的話，再會由橙色變為紅色，到了此時角色的攻擊力就會大打折扣。另外當玩者擊中對方或被對方擊中時，畫面下方的黃色的勇氣度便會減低，若玩者作回避或未被攻擊時便會慢慢回復。另外當玩者被擊倒時必須在倒數前連按任何鍵，直至左方的棒全變為紅色方可令角色再次起來比賽，否則便會被對方「K.O.」。在戰勝至一定場次後，教練便會教玩者新的絕技，這樣便可提高勝算了。只要大家不斷努力相信取得冠軍寶座也不是難事呢！







4大模式

MAIN EVENT



玩者在這模式中主要是不斷挑戰對手令角色的排名提高。在模式中會有「STATUS」、「SAVE」、「TRAINING」、「RANKING」、「SPARRING」、「NEXT BOUT」、「OPTION」共7個選項給玩者選擇，而每一個選項都有其不同用處，現在便續一介紹給大家吧！

「STATUS」：玩者可在這裏看到角色的各樣能力值和戰績。

「SAVE」：玩者可在這裏進行SAVE

「TRAINING」：當玩者戰勝一位對手後，便會得到一定數目的績分點。那些績分可用來提升角色的能力值。



「RANKING」：在這裏玩者可自行選擇對手來進行挑戰賽，但在選擇時是不能夠作越級挑戰的。

「SPARRING」：在這裏會有曾被玩者擊敗的對手給玩者進行練習賽。每一次玩者戰勝後都能取得3個績分點，玩者可在這裏不斷練習來提升角色的能力值。

「NEXT BOUT」：當玩者在「RANKING」中選擇好對手後，便能選擇這個模式來進行比賽。比賽會以4 ROUND來分勝負，遊戲基本要求和真實拳賽沒有分別，都是在比賽中將對手「K.O.」或取得之點數比對手高便算勝利。

「OPTION」：遊戲中的各項設定。

TEAM BATTLE



在這裏會以5對5的型式來對戰。5人順序對戰，任何一方的選手戰敗的話就到隊友頂上，哪隊先能將對方的選手全部打敗便是勝利者。同樣在這裏都可選擇和朋友對戰，每人能選擇5位選手對戰。

EXHIBITON

這裏是給玩者進練習賽和同朋友對戰的。在這裏玩者可將「MAIN EVENT」裏的角色讀取出來作對戰，看看誰是最強！



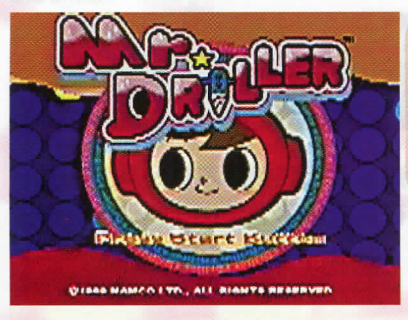
TOURNAMENT



在這模式中玩者可以選出1位拳手參加杯賽，杯賽會以賽型式來進行，以3 ROUND分勝負或將對手「K.O.」便能獲勝。另外亦可兩人同時參加杯賽，看誰能奪得獎杯！

操作說明

方向鍵	角色之移動
口 鍵	左上拳
△鍵	右上拳
○鍵	右下拳
╳鍵	左下拳
L1鍵	上段防禦
L2鍵	下段防禦
R1鍵	上段回避
R2鍵	下段回避
SELECT	各種挑撥



方塊遊戲一向都有其忠實FANS，而方塊遊戲亦由最初的《俄羅斯方塊》演變出各種不同玩法的同類型遊戲。就以早前宣佈將於6月推出DC版的Mr Driller另類方塊遊戲，PS版已搶先推出了。遊戲會以一個方向鍵和一個按鈕就能完全控制整個挖掘工程。如此簡單的操作方法，不知大家又有否興趣呢？



PS
製造商：NAMCO
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
PUZ / MEM / 對應DUAL SHOCK

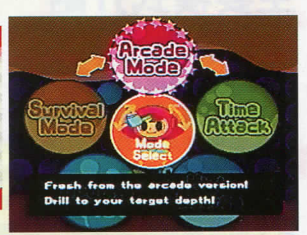
不停地鑽的美版遊戲

向地底世界進發



在遊戲中一個方塊相等於一米深度，其中還有一些由多塊相同顏色組成的巨大方塊。玩者須不斷向地底鑽探下去方可完成遊戲。隨著玩者不斷的鑽探和時間的流逝，空氣量便會逐漸減少，若空氣耗盡的話就會GAME OVER。在鑽探途中會有一些X方塊阻擋大家的去路，要消除這些方塊的方法，就是讓4個X方塊組合在一起和強行鑽破它。但強行鑽破它所消耗的時間比較長，所以大家在鑽破它時要留意空氣的儲存量。另外，假若沒有足夠空氣時就要靠遊戲中出現的空氣膠囊來補充，每顆空氣膠囊可回復20%的空氣量，在遊戲後期將會是生命的最大依靠。當玩者不斷向下鑽探時更會發現一些不知名的生物，究竟這些不知名的生物是什麼和有什麼作用呢？哪就有待大家研究了！

MODE SELECT



ARCADE MODE



這是一個完全移值街機版的模式，而其中包括有兩個選項給玩者選擇；一種是為初學者特設的簡易模式，在這模式中方塊下落的速度會比較慢，而且須要探測的深度亦只有500m。另一種則是為熟練者而設的高級模式，在這裏會隨著挖掘的深度增加，相對地加快方塊下落的速度，而探測的深度也會增至1000m。另外當玩者破壞方塊或取得空氣膠囊時便會有積分，另外在過關所用的時間也會影響取得之積分。所以大家可在這模式裏向更高分挑戰！

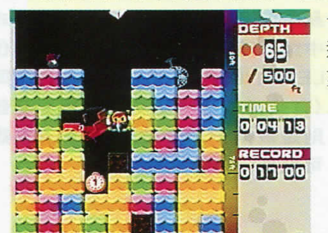
SURVIVAL MODE

一個完全是鬥挖得深的模式，在這模式中會有3個不同深度供玩家選擇，因為沒有盡頭的關係，所以玩者只要不斷向地底挖掘，去挑戰更深的深度。在這裏玩者只要有一次失誤就會導致GAME OVER，而在GAME OVER後會有REPLAY供給玩者收看，從而找出失誤的原因，令玩者更能掌握遊戲的玩法。

TIME ATTACK



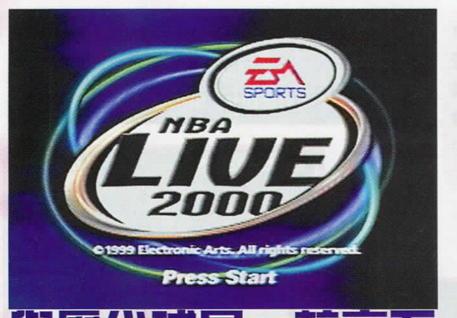
顧名思義是與時間競賽的模式，在這模式中會有10個不同長度的時間供玩家挑戰，而在最初玩者只能在4個時間中選擇挑戰。在這模式裏遊戲中的基本道具空氣膠囊，在這裏也會轉為時鐘，玩者須要一邊收集時鐘，一邊以最快速度走到達指定深度。







TEXT：NEMESIS



雖然今季NBA已接近尾聲，決賽的兩隊球隊亦快將誕生，但仍有有關NBA的電視遊戲推出。其中之一便是這美版的《NBA LIVE 2000》，雖然這遊戲已經在早前推出了日版而且我們亦有作出介紹，但這並不代表美版不值一玩，因為它除了在語言和操作方法有點分別外，這美版在某些細節上作出了修改，整體上可以說是比日版更優勝。



與歷代球星一較高下

操作方法

進攻時

方向掣	移動
L1	直接傳球／步行
L2	直接射球
R1	加速（TURBO）
R2	假動作／避過對手
□	CROSSOVER
△	BACK DOWN
×	射球
○	傳球

防守時

方向掣	移動
L1	直接轉換控制人物／步行
L2	全體回防
R1	加速（TURBO）
R2	FACE UP
□	盜球
△	跳（取籃板球／攔截用）
×	轉換控制人物
○	推人

主要模式介紹

SEASON

重現整個NBA球季的模式，玩者從真實NBA的二十九隊球隊中選擇一隊作賽，和真正的球季一樣玩者必須要完成數目非常多的常規賽後才有機會進入季後賽，最後當然是決賽了。遊戲中除了玩者可作球員交換改隊球隊隊員外，電腦亦有可能要求交換球員。



PLAYOFFS

和SEASON相似，但這裡是由季後賽開始，優點當然是無需玩或SKIP掉所有常規賽。

3 POINT SHOOT OUT



即射三分的比賽，規則和真正的三分比賽分別不大，同樣是在限時內盡量將二十五個籃球全部射進籃。一般的籃球得一分，灰色的籃球則是二分，操作方面亦和同類遊戲相似，R1是取球，□△×○四個掣任何一個也是射球。

EXHIBITION／NBA LEGENDS

可說是對戰模式，不少細節也可由玩者決定，兩者的分別在於前者可以使用所有球隊，後者則只能選擇歷代球星的球隊。

MICHAEL JORDAN IN 1-ON-1

和電腦進行街頭1-ON-1的比賽，佐敦只是初期設定的對手，玩者是可以改用佐敦以外的人物作對手。在日版中這模式玩者是可以選用佐敦，美版不知是否覺得這樣失去原來意義而改為玩者必須在這模式擊敗佐敦才可選用佐敦玩，但談何容易呢？



遊戲特色

既不算新亦不算舊的球員資料

既然這是NBA認可的遊戲，大部份球員的資料屬於真實是理所當然的了（當中可能會有部份球員因種種問題而不能用真實姓名）。而球員資料是在1999年10月8日之前的，故此對各位熟悉NBA的讀者來說實在有點兒過時，因為10月8日之後有不少球員改投其他球隊，例如原屬芝加哥公牛的古高便加入了費城七十六人。但仍未算過份過時，所以仍可接受。



■古高仍是公牛猛將

名人、死人再現球場

這可說是今集《NBA LIVE》的賣點，自從「公牛皇朝」開始以來近乎沒有遊戲生產商可以令身價驚人的米高佐敦在旗下的NBA遊戲以真實姓名登場。直至佐敦退休、「公牛皇朝」結束後的今時今日才可以真實姓名在各大NBA遊戲中登場。不過本遊戲真正的賣點可說並不在於佐敦，而是在於本遊戲中有齊50年代、60年代、70年代、80年代和90年代的NBA球星，他們更分為50年代、60年代、70年代、80年代和90年代五隊。當中除了球星如雲外，有不少更是已不在人世（如50年代隊全隊也是死人），所以在遊戲中可以進行不少現實世界不可能發生但會令不少FANS感動的比賽呢！

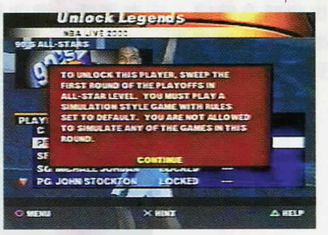


■終於有佐敦了

■有些球員是彩色相，有些則是黑白

達成條件才可使用歷代球星！

有時真是十分難明為何同一隻遊戲的日版和美版在難度上會有差別，以《NBA LIVE 2000》為例，在日版時要在其他模式或交換球員時使用歷代球星（LEGEND PLAYER）時只須在MENU（日版：按△；美版：按○）中選LEGEND PLAYER，再將裡面的球員全部改為ON（オン）便會在FREE AGENT中出現讓玩者在球員交易中換回來。美版卻要先在各模式中達成特定的條件才可，而且每位LEGEND PLAYER的條件也不同（有些要取得一定次數助攻、有些則是取得一定分數），對玩者來說可說是一場新挑戰。



TEXT ：咸且仔

全以實名球員登記的足球遊戲





PS	
製造商：EA SPORTS	
發售日：發售中	
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
SOC / MEM / 對應DUAL SHOCK	

一隻全以實名球員登記的全新足球遊戲，遊戲的基本玩法與同類型遊戲可為大同小異，但其細緻的個人技術就能令大家讚不絕口。再加上超過50隊球隊給玩家選擇，令遊戲的可玩性大大增加！

操作說明

方向鍵	球員之移動		
□鍵	長傳及剷球	L1鍵	空位傳球
╳鍵	短傳及轉換球員	L2鍵	假動作
○鍵	射球及攔截	R1鍵	停止盤球
△鍵	選擇傳送之球員	R2鍵	扭過對手

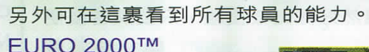
超過50支歐洲球隊供選擇



在本作中會有超過50隊歐洲球會供給大家選擇，而且所有球員的資料都會跟現役球員一樣。另外本作亦增設有自創球員和青年軍供選擇，令整個遊戲的球員數目增加不小。在過去的同類型作品中，當大家進行比賽時，有可能因不清楚球員的狀態，而未能作出適當的排陣，本作有見及此，於是在遊戲中增設了紅白賽，將全隊分為紅白兩組作賽前練習賽，好樣玩者能測試出球員狀態而作出適當的排陣。



五大賽事模式



FRIENDLY

基本的對戰模式，玩者可在這裏和朋友對戰或兩人一起與電腦進行對戰。另外可在這裏看到所有球員的能力。

EURO 2000™

在這裏玩者須選擇1隊球隊，來參加全歐洲最大型的杯賽「歐洲國家杯」。比賽的基本規則，與一般足球遊戲大同小異。相對玩開足球遊戲的朋友來說，要取得冠軍也不是難事吧！

CHALLENGE



在此模中玩者可自行選擇8隊以杯賽型式來進行比賽。這裏同樣可選和朋友對戰或2人對戰電腦。找來三五知己對戰，看看誰的球技較出色呢！

GOLDEN GOAL

在這模式裏玩者可自行選擇隊伍對賽，而此模式的最大特點是玩者在進入比賽前須設定入球數目。比賽沒有時間的限制，哪隊最先入球至玩者所設的數目便算勝利。

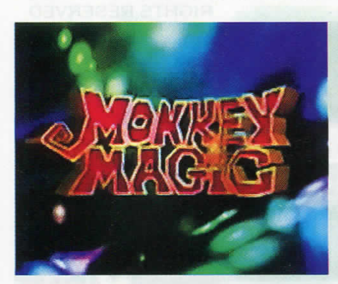
SKILL DRILL



玩者可在此模式進行SHOOTING、MOVEMENT、PASSING、ONE TIMERS、TACKLING、SKILLMOVES等練習。

TEXT ：咸且仔

MONKEY MAGIG
美式孫悟空大戰牛魔王



PS	
製造商：SUNSOFT	
發售日：發售中	
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
ACT / MEM / 對應DUAL SHOCK	

孫悟空和牛魔王的故事，相信大家都非常熟悉。今作已早前在電視上播影的《中華大仙》故事為本的動作遊戲。本作無論在畫面、故事和遊戲系統都做得非常出色，再加上可愛的人物設定，真是想不到一隻美版動作遊戲也能如此出色，想必是茶餘飯後之首選呀！



孫悟空來啦！

在遊戲中玩者須控制主角孫悟空通過重重障礙，而且在沿途上將會有各種敵人向大家作出攻擊。另外在途中會有一些地方是須要用魔法才可通過，那時玩者便要因應須要而使出不同魔法。若不懂魔法的話，在遊戲開始時便會有仙人指導玩者如何使用魔法，而魔法共分綠之魔法、金之魔法、紅之魔法、籃之魔法4種，各有不同的特性。

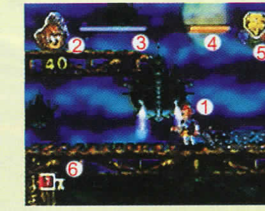
操作模式

方向鍵	角色之移動
□鍵	攻擊
△鍵	開啟各機關
○鍵	畫面之移動
╳鍵	跳躍
L1鍵	使用魔法
L2鍵	魔法之轉換
R1鍵	射出魔法
R2鍵	魔法之轉換



畫面解說

1.玩者控制的角色
2.角色生命數量
3.角色的生命值，當生命值減至零後生命數量便會減少一個。
4.角色的法術值，當法術值減至零時便不能使出法術。
5.法術之種類
6.取得之鎖匙





7.敵人的生命值



8.敵人之樣貌



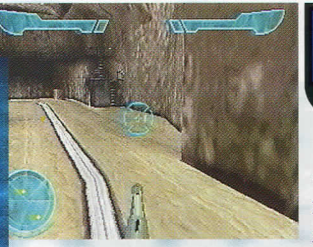
道具介紹

桃	增加一定數量的生命值
孫悟空	增加一個角色生命
鎖匙	開啟各通道
燈柱	增加一個角色生命
如意棒	使出棒打絕技
筋斗雲	使角色能在半空停留
魔法台	回復法術值
魔法圈	原全回復法術值和生命值

TEXT：SAKURA KI







PS
製造商：ACCLATM STUDIOS
發售日：發售中
容量：CD-ROM　價格：美版
STG/MEM/對應DUAL SHOCK

以第一身進行的3D立體射擊遊戲《ARMORINES》，是著名的電腦遊戲作品。現在由製作電腦遊戲聞名的廠商ACCLATM移植到PS身上，遊戲中仍然保留了電腦版的風格和流暢度，待筆者為大家介紹一下遊戲的基本內容。

電腦射擊遊戲移植PS

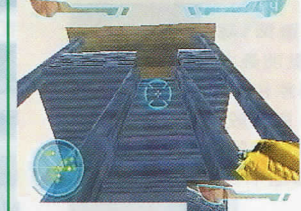
挽救世界的最後希望

在未來是個充滿了怪物的世界，因為人類已經無法把它們消滅，所以把最後的希望交托在久經訓練的鐵甲兵身上。一男一女共兩個的鐵甲兵，男的叫TONY LEWIS而女的叫MYNA LANE，玩者便是選擇其中一人去完成每版的MISSION。

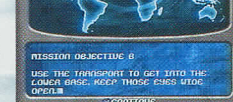


遊戲的操作

因為遊戲的操作會盡量利用控制器的掣，所以玩者最初要熟習一下操作。十字掣是控制視點移動，按R1和R2是控制玩者前後移動，左右移動是□和○。操作雖然好像比較複雜，只要熟習後便能令略遊戲的樂趣。不過如果使用DUAL SHOCK的ANALOG掣操作的話，在操作上是簡易很多。



遊戲模式



SINGLE MODE，單人玩的故事模式，玩者要控制主角在每一版之中完成所有的任務。

COOPERATIVE MODE，可以和朋友一起合作的故事模式，遊戲中會上下分割畫面進行，可以考驗雙方的合作性，但要留意各人的武器是可以傷害對方的。

MULTIPLAYER MODE，玩者可以和朋友進行對戰，雙方可以選擇不同的角色和版面，畫面上下分割進行。

漂亮的插畫

遊戲中角色和怪物的做型圖片，都可以在GALLERY的模式中看到。怪物的種類十分之多，而且還是一些CG圖片。看到一些充滿個性的怪物設計，可以令玩者在進行遊戲時增加恐怖感。

VIRTUAL競艇2000

在海上飛揚一番

BY隨風

PS
發售商：日本物產
發售日：發售中　售價：6800日圓
容量：CD-ROM
SPT/MEN



陸上比賽車、海上比競艇—

在釣魚遊戲中加入競艇成份的遊戲不算少，但真真正正的競艇遊戲就認真少見。一直以來都由賽車獨霸著市場，大至《GT2》小至Q版賽車如《衰仔樂園》，在這種市場下，競艇遊戲能殺出一條血路嗎？還是人們尚未發現競艇的樂趣？現在我們就來看看競艇遊戲的獨特魅力、一切答案自有分曉。

千萬別過時—

在比賽當中玩者最終目的當然就是成為第一，如果玩者不能在限制時間內到達終點，就會扣分喲。若想知道可用時間的話，各位要常常留意畫面右上方，那裡有一個時鐘，讓玩者留意可用的時間，而現實中的一秒大概相等於遊戲的三秒。如果各位拿不到第一之餘，亦連在基本時間到達終點這一點都做不到的話，就真是丟面丟到姥姥家了。

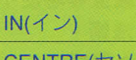
麻雀雖少、五臟俱全—



在遊戲中一共有六艘競艇可以選擇，當然每一架的性能皆不同，要如何取決就看玩者想要速度感還是平平穩穩？而未被選擇的其他船艇則會成為玩者的對手，換言之無論如何出賽的都會有六艘船艇。當一切準備就緒後，就可以開始比賽囉！

競艇用語表—

怕看不明遊戲中競艇的術語嗎？不要緊，現在就來為大家介紹一些比較常用的字彙，各位要好好記著呀！



用語	解釋
IN(イン)	第一路線，或第二路線。
CENTRE(センター)	第3或4路線。
OUT(アウト)	第五及六的路線，較外圍，不利的位置。
放る	速度減慢
出遲ね	未能在限定時間內到達終點。

BY隨風



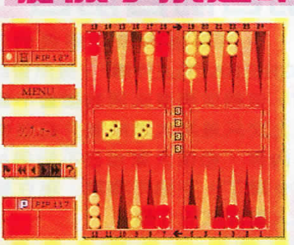
玩 GAME 學下棋

PS
發售商：UNBALANCE 發售日：發售中
售價：6800日圓 容量：CD-ROM
記憶體：2-12 BLOCKS
TAB/MEM/1~2P

慢慢學吧！

今次所介紹的遊戲，相信並沒有太多人玩過，筆者當然也未玩過啦！因此初初收到此GAME時實在有點「XYZ」的感覺。幸好遊戲中有教人如何下棋，試了數次後終於慢慢懂得玩了！各位也要努力探索遊戲當中的奧妙之處，因為其實這是一隻十分考智力的遊戲。

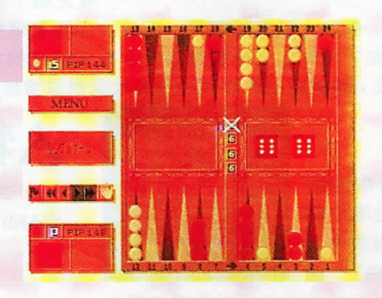
擲骰子決定命運

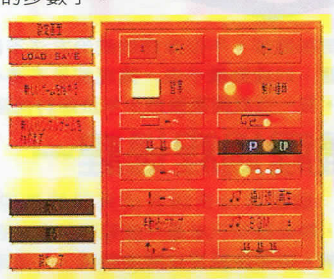


這隻遊戲的目的是盡快把自己的棋子排好，並放在盒子內。棋盤大致上分為四部份，每個部份都有六行，玩者要把自己的棋子全都放在同一個部份才可以開始把棋子放到盒子上。基本上遊戲剛開始時，雙方的棋子都是以同一排列方法排列在棋盤上，接著便輪流擲骰子，所擲得的點數正是可行走的點數。另外，當擲出相同的數字時，可行走的步數會變成雙倍(例如擲出兩個三點，便可行走12步)。當移動一行的話，就會使用了一步，兩行的話就是兩步，如此類推。在己方的點數用完後，就到敵方移動，直至其中一方完成遊戲為勝方。各位也可以在左手邊看到自己還差多少個步驟才能完成遊戲，「PIP」就是還需要移動的步數了。

教教你

初玩者或者不太熟悉此遊戲的朋友，遊玩時如果遇到不懂得該如何走下去的時候，可按左手邊的「？」掣，電腦會逐一教導玩者每一顆棋子該放的位置。另外，如果移動後就發現自己做了一個錯誤的決定也不要緊，因為此遊戲可以隨時讓你立即反悔，各位只需回到前一個指令就可以了，很方便呢！





TEXT BY MS

又一孖X賽車
MUPPET RACE MANIA

PS
生產商：SUN HENSON INTERACTIVE
發售日：發售中
容量：CD-ROM
RAC MEM

序

不知道大家看見這青蛙時會不會有似曾相識的感覺，無錯！他們曾在英文電視台上和大家見過見的MUPPET，今次他們在另一個謀體上和大家見面，那就是PS的《MUPPET RACE MANIA》！它是個賽車遊戲，但當然不是單是賽車這麼簡單，想知是怎樣看下文吧！

操作方法

按鈕	效果
方向掣	車移動方向
X掣	加速
○掣	向後退
△掣	轉視點
□掣	跳躍
L1掣	使用ITEM 1
L2掣	使用ITEM 2
R1掣	開TURBO

遊戲玩法

說到賽車，當然是要取得第1才算勝利。但是遊戲可不是單純在一個賽道裡鬥快，還有很多事可以做的，不知大家有沒有留意在賽道四周佈滿了很多ITEM，有各式各樣的生果、大大顆的「星星」，這些都是能令玩家取得勝利的關鍵，為甚麼？很簡單，其實這些生果全是用來增加車的ENGINE能源，不論是充滿與否，就能開動TURBO，其速度比正常的快1倍；至於當玩者取得「星星」時，便會由電腦隨機抽出玩者所得到的ITEM，那樣只要用L1掣或L2掣，就可以將位於前方或後方的車輛打倒，從而乘機衝前。

畫面解說

1) 自己
2) ITEM 1
3) ITEM 2
4) ENGINE能源


◆「星」形道具

◆生果

遊戲特色

此遊戲最大的特色是玩者可以隨意選擇賽道，而且除了有基本8位角色選擇之外，更有17位隱藏角色，當然隱藏角色必須達到特定條件才能使用，有時更會有一些MOVIE看。在比賽開始時，玩者更可跟據畫面上的訊號按下X掣、○掣、△掣和□掣，這樣能在開始時發動BOOST。

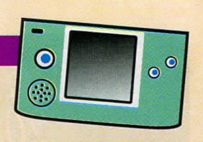

◆MOVIE



◆開動BOOST



TEXT：AMI　協力：隨風



SRPG
發售商：SNK
發售日：預定6月22日
售價：3800日圓、10000日圓(限定版)
注目度：☆☆☆☆1/2

傳說之OGRE BATTLE外傳

大家好，又是可愛的AMI了！大家掛念我嗎？好喇好喇，廢說少說，現在就來看看今期有什麼正GAME吧！首先在NGP方面，今次又有有關《K.O.F.B.D.P》的最新資料，各位《拳皇》迷不要錯過！而GBC方面亦有不少勁作，現在就為大家介紹！

前言前言前言—



之前曾為大家介紹過的《傳說之OGRE BATTLE外傳》，雖然曾經一度延期，但相信再度延期的機會不會太大。而上次只是為大家略微介紹過遊戲的基本內容，相信大家也已不記得AMI曾說過什麼了。不過不要緊，現在就為大家送上更詳細的介紹。

內容內容內容—





15年前，當女王成為大陸的統治者之時，就表示著人民的生活將會變得更加困苦。不但政府的統治方法不當，令到人民生活窮困。而且亦因為管理的問題而令到社會治安出現問題，四處動盪不安。國民都差不多心死了，早忘了什麼是期待。在大陸中的其中一條盜賊橫行的小村莊中。有一位武術高強的少年決定討伐盜賊。但其實出現盜賊的原因大家都很清楚⋯，少年真的應該討伐嗎？

過程過程過程—



遊戲開始後請各位先回答幾條簡單的問題，藉此得知玩者是什麼類型的人，適合哪一種職業。決定後就可以開始遊戲，在故事模式中一共會有13個舞台，當玩者成功佔領(解救)一個地方後就可以選擇另一個地方。直至把所有地方完成後就是爆機囉！

對戰對戰對戰—

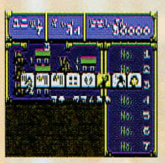
另外，遊戲亦支援通訊對戰，各位可以跟朋友切磋一下喇！而且，經由通訊對戰還可以得到隱藏職業呢！如果各位想得到多些不同的職業的話，就要多點找朋友對戰喇！但要留意的是，是勝方才有機會得到隱藏職業呢！這樣說是不是能激發起各位的戰鬥欲呢？

戰鬥戰鬥戰鬥—

在戰鬥中會有很多種不同的指令，要怎樣運用就看玩者的戰略技巧了。現在就為大家解釋一下四種攻擊方法吧！

攻擊方法	說明
展現出殺力(ガツツを見せる)	於攻擊範圍內，能得到最好效果的攻擊對象，將會被列為優先攻擊對象。
分散地攻打(バラバラたせぬる)	在攻擊範圍內，體力最高者將會被列為優先攻擊對象。
瞄準LEADER(リーダーをおらえ)	集中攻擊對方的領導者。
殺死對手(いまのねをとぬる)	在攻擊範圍內，體力最低者將會被列為優先攻擊對象。

分配分配分配—







遊戲中一共有80多種的職業，而每一種職務的專長都不同。另外，把他們放在隊中不同的位置會有不同的效果。例如所使用的攻擊方法，或者可攻擊的次數皆不同。通常來說，配置於前方可增加攻擊次數，但各位還是親自看看他們的資料會比較好。

人物人物人物—

在遊戲中會出現很多重要的角色，但因為實在太多的關係，因此AMI不會所有的介紹。現在就為大家介紹四個最重要的角色吧！



艾斯蘭特(エストラーダ)：國家的騎士團團長，受到度里斯德的養母委託而教授度里斯德劍術。是度里斯德的好哥哥、好導師加好朋友。

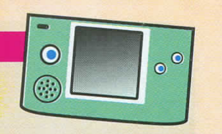
度里斯德(トリスタン)：遊戲中的主角，玩者使用的角色。自幼父母雙亡，幸得養母照顧，更習得一身好武藝。



奇爾(ケイン)：度里斯德青梅竹馬的好朋友，但對於劍術卻不太有辦法。



雅克艾莉亞絲(アクエリアス)：小島上的修道女，以說話來解決難題是她的專長。



ACT
發售商：SEGA
發售日：發售中
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆

SONIC THE HEDGEHOG POCKET ADVENTURE

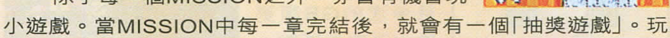


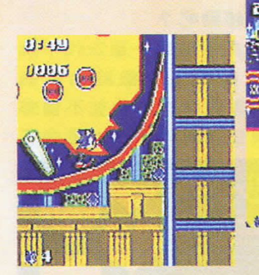
今次介紹的遊戲，當中的主角相信大家都會認識，它就是SEGA其中一個最出名的角色－SONIC了！依照SONIC的一貫作風，今次於NGP推出的遊戲種類同樣是ACT，由玩者來控制著SONIC仔度過難關。

遊戲流程大致上分為「開始新MISSION→完成MISSION內所有章數→跟該MISSION的BOSS戰鬥→開始新MISSION→重覆至爆機。」每個MISSION中大致玩法也一樣，都是以在限定時間到達目的地為主。另外於BOSS戰時，因為每個BOSS的弱點都不同，因此留意他們的弱點所在而加以攻擊，便可以得到事半功倍的效果。

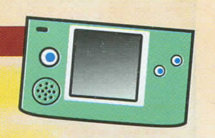
當中玩者需要不斷收集金幣，每集齊一百個可加一顆心(生命)。受到攻擊的話身上的金幣會全跌掉，當身上金幣為零而被攻擊的話則會失去一條生命。而有機會受攻擊的情況多是來自出其不意的敵人或是阻礙物。可是當某些情況如玩者從高處墜下的話，就會直接失去生命而不是失去金幣了。

除了每一個MISSION之外，亦會有機會玩小遊戲。當MISSION中每一章完結後，就會有一個「抽獎遊戲」。玩者可以藉此得到分數、生命或者玩小遊戲的機會。不過每一個小遊戲的玩法都不同，而且有時一失手就會結束玩小遊戲的時間，要好好把握呀！









ETC
發售商：SNK
發售日：預定7月6日
售價：未定
注目度：☆☆☆☆

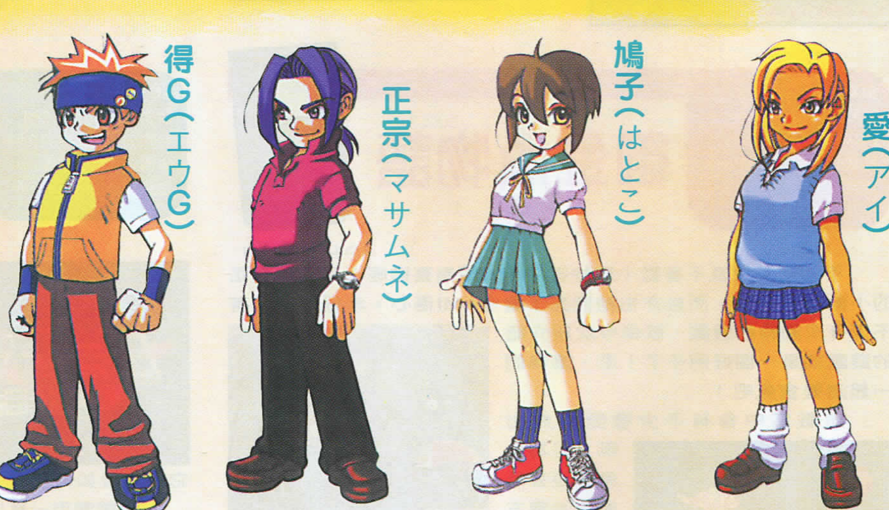
THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE



上次曾為大家略為介紹過的《K.O.F.B.D.P》現在又有新資料，AMI當然第一時間為大家報導啦！現在已經公佈了不少玩法及角色的新資料，相信各位一定已經很心急，很想快點一睹其風采吧？那就廢話少說，立即為大家介紹！

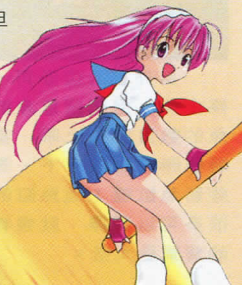
今集遊戲的主角並不只有我們熟悉的《拳皇》人物，還追加了四位新角色呢！而這四個新角則是玩者所使用的角色，大家又喜歡誰呢？現在就來介紹他們，讓各位看看他們的盧山真面目吧！





而遊戲的玩法則跟上次所介紹的沒有多大改動，現在就為大家作出更詳盡的介紹。首先玩者跟對手會於同一個版圖上移動，而最先到達終點者為勝方。假如兩位角色(包括NPc)遇上的話會立即進入戰鬥，雖然戰鬥並不是以格鬥的方式來進行，但是以小遊戲來進行也是一個不錯的點子呢！既可分個高下，又可以玩玩小遊戲，真的一舉兩得呢！





而《拳皇》中的其他人物亦會出現，而且玩者更可以跟他們有「緊密接觸」呢！喂，別開始想歪！AMI說的只是玩者可以選擇一個喜歡的角色作服務對象，在遊戲中由你對他們的好與壞，是直接影響各位的善惡度的直接因素呢！現已知會出現的角色有麻宮雅典娜、草薙京、神樂千鶴等，各位想幫誰呢？

ETC
發售商：KONAMI
發售日：預定夏季
售價：未定
注目度：☆☆☆☆

DANCE DAMCE REVOLUTION GB



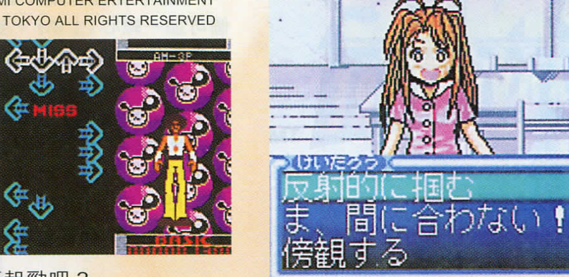




不論是街機或是家用機都可以發現到今次AMI所介紹的遊戲的蹤影，它就是大家耳熟能詳的《DDR》了！而且今次的GB版更推出了專用手掣，大家一定可以按得更起勁吧？

而歌曲方面則是由街機版一至三代中挑選，被選上的都是受歡迎的名曲呢！相信大家對這些歌曲並不會感到陌生。現在就為大家送上歌曲表吧！

HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW
BUTTERFLY
PANANOIA
I BELIVE IN MIRACLES
BOOM BOOM DOLLAR
BAD GIRLS
IF YOU WERE HERE
DUB I DUB
HERO BRILLIANT 2U
AM-3P
SP-TRIP MACHINE~JUNGLE MIX~
EL RITMO TROPICAL
LOVE
DAM DARIRAM
LA SENORITA



AVG
發售商：MARVELOUS
發售日：預定夏季
售價：未定
注目度：☆☆☆1/2

POCKET LOVE HINA





不知道大家有沒有看過「LOVE HINA」這套動畫呢？它現在在日本大受歡迎呢！而現在它終於在GB上登場了，如果各位是它的愛好者的話，就不要錯過囉！

而遊戲的內容大致上跟動畫版一樣，都是講述主角浦島景太郎(即玩者使用的角色)在偶然之間成為女子寮的管理員，自此跟一眾女孩子開始「同居」生活。當中除了會有他們之間的吵鬧生活，還有景太郎跟女孩子的戀愛事件，在愛與不愛之間掙扎。

而今次的重點主要是講述景太郎跟女孩子們一起去旅行，為期一個星期。而玩者就要在這一個星期內找到心目中最喜歡的，從而跟她發展成超友情關係(別亂想，只是成為男女朋友喇！)到底各位能不能找到所販並獲得她的青睞，就看玩者自己的做化囉！



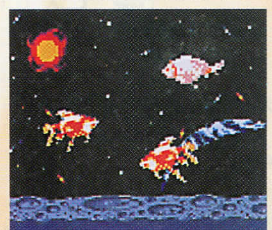


SLG
發售商：CULTRUE BRAIN
發售日：預定7月28日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆

御金魚物語



不知道各位喜不喜歡小動物呢？AMI頗為喜歡呢！不過養真正的小動物很麻煩，而且亦怕牠們死了會令AMI傷心。幸好市面上有不少養成動物的遊戲，就像今次所介紹的遊戲就是一個好例子了！來，讓我們一起治養金魚吧！



遊戲當中會有不少種類的魚出現，因為魚兒會隨著玩者的治養方法而作出變化及成長，而遊戲中最特別的就是有可能可以養出人面魚來，但是到底養成什麼樣子就看玩者夠不夠努力了。各位有沒有興趣挑戰一下呢？

另外，各位亦可一次照顧多條金魚，但要留意魚缸能容納金魚的數目會有上限，當太多魚的時候時就會放不下，需要購買一些新魚缸囉！而魚缸的類型亦有很多可以選擇，就像有一個魚缸的背景是太空。



ACT
發售商：CAPCOM
發售日：預定7月21日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆☆☆

ROCKMAN X GB

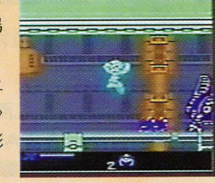


今次介紹的遊戲相信大家都很熟悉，因為它在家用機及電腦上亦曾推出不少遊戲，而且其作品皆是大受歡迎的名作，它就是《ROCKMAN》了！而今次它移植到GB上，就看看今次它的表現如何吧！

遊戲類型一直以來都是以ACT為主的《ROCKMAN》，今次在GB上的作品當然亦是ACT啦！而且還加入了數個新角色，每一個都十分引人呢！另外，還加入了一個新要素，就是以角色的特徵來使用召喚技，更加突顯出角色的性格。還有一點不可不提的是，細心的廠商考慮到用電的問題，因此把儲存系統設定成自動儲存，以免突然之間沒電而令各位發出悲鳴聲。



而內容方面大致上是把之前在其他機種上推出的《ROCKMAND X》+《ROCKMAN X 2》的內容濃縮化，再加入新角色及新內容，就形成今次的《ROCKMAN X GB》了！



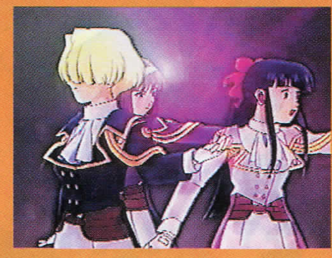
太正戰事開始

櫻大戰

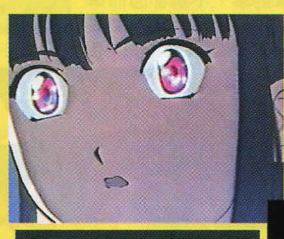
逢星期六下午5時30分於TBS放映



當各位正在玩Dreamcast的《櫻大戰》同時，有否打算觀看此作的動畫版呢？OVA版的《櫻華絢爛》相信各位也看過了，不如這次就為各位介紹一下正於日本電視播放中的TV版首四話的故事內容吧！



第一話 櫻來到帝都（さくら帝都に来る）



在太正12年的帝都，樹上開滿了粉紅色櫻花，四周也充滿春天的氣息。而故鄉是仙台的少女真宮寺櫻，就在這個櫻花爛漫的季節中來到帝都，為保衛國家而前往帝國華擊團的總部。

可是，櫻初次來到這個大城市好像不大如意，先有見不到前來車站迎接的帝國華擊團組員，繼而又差點弄翻帝國歌劇團正進行的舞台劇表演。最後更誤入放置機械人「光武」的機艙，使光武暴走而引致機體受到嚴重受損！這一切一切，也是由於櫻的糊塗而引起。最後櫻決定帶着行里離開帝國華擊團……

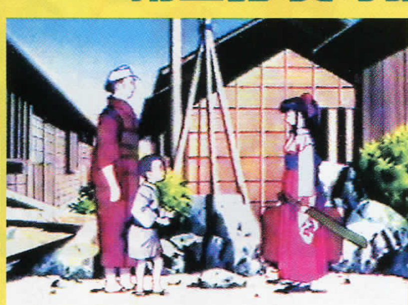


STAFF

劇本：川崎廣雪
演出：中村隆太郎、淺見隆司
作畫監督：中原清隆、宮田奈保美、佐藤雄三
美術監督：金子英俊

第二話 要守護的都市（守るべき都市）





離開了帝國華擊團後，櫻就在這個陌生的地方流連。就在此時，她再次遇見在街上的男童，於是他就帶櫻到其家中暫住。突然間，侍脇前來帝都搗亂，櫻為了保護住在帝都的居民，便打算將之擊倒。不過，以櫻一人是不能將之擊倒的，因此藤枝副司令就命令瑪莉亞與菫負責支援櫻的攻擊，而最後亦得到勝利。

經過調查後，藤枝副司令發現光武損壞並非因為櫻所致，所以身為隊長的瑪莉亞就請她再次加入帝國華擊團。

STAFF

劇本：川崎廣雪
演出：鈴木利正
作畫監督：田中誠輝
美術監督：金子英俊

第三話 櫻首次踏上舞台（さくらの初舞台）

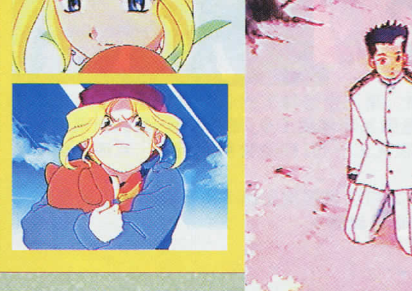


進行模疑戰、準備舞台劇演出，就是櫻來到帝國華擊團／帝國歌劇團要做的事情，對於初次進行這樣訓練的櫻，當然是非常不習慣吧！不過，當她見到各成員也非常投入地練習，就激發起她的鬥志，決定不論多辛苦也要做好每一個訓練。而在這時，侍脇又再次來侵襲帝都；在瑪莉亞與菫駕駛着光武作戰的時候，櫻亦乘上光武內，與她們一同作戰！

STAFF

劇本：川崎廣雪
演出：岡島國敏
作畫監督：伊藤良明
美術監督：金子英俊

第四話 華擊團的新隊長（華撃団の新隊長）



櫻見艾蓮絲經常孤獨地與她的小熊公仔一起，便決定在假期約她出外逛逛。艾蓮絲得到櫻的照顧，心情亦逐漸開朗起來。可是就在她們一起到遊樂場遊玩期間，艾蓮絲因為被櫻提起其父母的事而再次將自己封閉起來，最後她的超能力更引致到處的機件發生故障。另外，米田負責人打算命剛畢業的大神一郎成為帝國華擊團的隊長，就是這樣，繼櫻之後又有新成員加入了。

STAFF

劇本：成田良美
演出：橋本公人
作畫監督：梅原隆弘
美術監督：秦野好紹

動畫新聞組

組員：
《ANGELIQUE》派隨風

被愛玩昏頭

LOVE HINA

逢星期二22:28~22:54於テレビ東京播放

STAFF

原畫：前田明壽
仕上：松岡珠江
特效：福田貴博


◆視景太郎為對手的青山素子

故事的主角浦島景太郎真不是算是幸運抑或不幸，本來考試落選了是很不幸的事，不過卻因而得到與一眾美女一起去旅行的機會。跟一大班美女去旅行是很不錯喇，但是偏偏當中又有著「她愛我，我愛你，你愛他」的情況，幸好景太郎的「真命天子」尚未出現。只是，有不少喜歡景太郎的女孩都開始虎視眈眈，到底景太郎能不能「全身而退」呢？

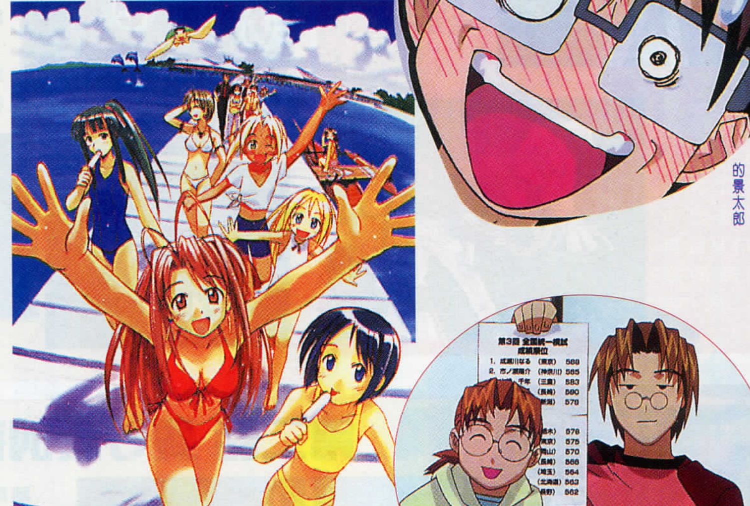
其實日本方面已經播放了一段時候，而劇情亦差不多到達第三章了。第一章的劇情大致上是講述景太郎再次投考東大失敗，成為第二年的浪人。在二章中講述他很消沈，因此跟他同一間宿舍的女孩們決定跟他來一次…旅行，讓他散散心，重新振作。而第三章時眾人已經在旅行中了，內容則是講述他們飄流到一個無人島上，而喜歡景太郎的女孩開始蠢蠢欲動，到底她們會不會在一夜之間獸性大發，把景太郎給「吃」了呢？



◆有點喜歡景太郎的害羞少女前原SHINOBU(しのぶ)

◆景太郎有點喜歡的成瀨川NARU(なる)

◆喜歡景太郎，很有個性的乙姬むつみ


◆身為主角的景太郎


◆其中一些小片段

《聖傳》又來了

聖傳

推出日期：6月21日
售價：3800日圓(DVD)

STAFF

原作：CLAMP
監督：江幡宏之・池上　優
人物設定：青木哲朗・高岡希一・藤川太

相信喜歡CLAMP老師們作品的朋友，都曾閱讀過他們的其中一部名作－《聖傳》。以細膩的畫風、引人又點帶妖野味道的內容作賣點，也許眼淺的讀者還曾為此作掉過不少淚水。聖傳中角色們的恩恩怨怨，非得用心來感受不可，否則根本了解不到它的最終含意。感人、但令人看得心痛，這就是《聖傳》。

星光，在天上各處閃爍著，地上，亦有六顆各自散發著魅力之星星。只是，當六星相聚，就是闇之星醒覺之時，世界將毀滅，天、地、人三界將不再存在…夜叉族一直由其王夜叉王所帶領著，是北方最強的力量。只可惜某天夜叉王救了不可救之人－阿修羅，導致全族被滅，兩人亦要四處逃亡、找尋六星。

阿修羅為不可救之人的原因有二，其一是因為他是全族被滅的阿修羅王之後裔，是天帝帝釋天的心中之恨，一直帶著他的話，將會有更多人受到傷害、甚至失去生命，但這只是表面的原因。另一個原因，是因為阿修羅正是「闇之星」，他的出現，是死亡的化身，有人會因他而死，亦有人會被他所殺。但野獸亦有靈性，何況是人？當夜叉王一句「即使會被你所殺，我還是會照顧你。」，這句話解救了阿修羅…

今次所推出的是《聖傳》的OVA，分別為《冰城炎獄篇》及《雙城炎雷篇》，此兩作之前已曾經推出過，而現在所推出的是DVD篇，同時收錄於同一隻DVD內。而同日亦推出另一名作《東京巴比倫》，有興趣者請自己查詢。



《小王子》又來搗蛋囉

映畫反斗小王子 約束之夏

7月15日開始公映

約二個月曾於香港電視台黃金時間播放，現在於早上重播中的《反斗小王子》，以可愛的角色及惹笑的內容作賣點，讓人一看印象難忘。它在日本方面除了還在播放中之外，又開始蠢蠢欲動準備在暑假時出擊！到底它又有什麼新「搞作」？現在就為大家介紹！

可愛的主角小王子跟他的好朋友們都快要放暑假了，炎炎的夏日加上長長的假期，玩什麼好呢？當大家都在計劃暑假的活動時，卻有一個人露出不太快樂的表情，原來小王子很討厭夏天呢！不過看來今次有機會過一個快樂的夏季了，因為有一個跟小王子相反，很喜歡夏季的男孩子來了，小王子及他的好友們很快樂地和這個男孩子一起渡過了一個很快樂的時光，並約定下次再一起玩，成為這套《約束之夏》了。

◆可愛的小王子



STAFF

原作：犬丸りん
劇本：吉田玲子
監督：大地丙太郎
演出：玉野陽美
人物設計：渡邊はじあ
美術監督：坂本信人



◆小王子的一眾朋友們

小道消息

今次再為大家介紹一下有什麼好的VCD吧！反正炎炎夏日，留在家中慢慢看DVD或VCD是最舒服不過了。可是，一隻DVD並不便宜，因此就為大家介紹一下它們的大概內容，讓大家選出最適合自己的VCD來觀看。

《天空之艾斯卡科尼》：為了記念於夏季時將會推出的電影版，《天空之～》決定把TV版的全26話DVD化，並以限量形式發售。在特別版中，除了普通內容外，更會收錄三篇特別故事－「命運之相遇」、「動搖的想念」以及「想念之行方」。而這隻DVD將於5月25日發售，售價預定為28000日圓。





《AMON DEVIL MAN 默示錄》：這隻以有著惡魔之力量、帶著奇異能力的正義英雄的故事終於映畫化，並將於5月25日發售。另外，假如各位是購買正版並且是特別版的話，卡片尾還會有「SPECINL」，當中除了會有當中角色的資料之外，還會有聲優資料以及跟作者的一點訪問以及對談，有興趣的朋友不要錯過呀！





《新機動戰記GUNDAM W》：相信喜歡機械類動畫的朋友都會聽過《新機動戰記GUNDAM W》，而這套作品今次把一共十三話的作品收錄於同一隻DVD中發售，喜歡這套作品的朋友會把它帶回家嗎？另外，還收錄名場面的編集，以及TV版之後的，五色的過去的「Endiess Waltz」，是不是引呢？



TEXT：MARKS



20th

仲間由紀惠
Nakama Yukie

PROFILE

姓名：仲間由紀惠/ Nakama Yukie
出生日期：1979年10月30日
年齡：20歲
出身地：沖繩縣浦添市
星座：天蠍座
身高：160cm
血型：A型
三圍：B78 W59 H80
興趣：音樂鑑賞、雜貨店探索
專長：琉球舞踊(宮城流)



因電影《The Ring~0 Birthday》而被封為新一代「貞子」的仲間由紀惠，終於在5月26日推出了其第二本寫真集《20th》，由於距離第一本寫真集《Pastel》已有差不多三年的時間，固此這本寫真集都受到外界期待的。這本為慶祝仲間二十歲的寫真集，所有圖片都是今年三月在西班牙南部取景的，而寫真集內刊登了大量仲間的性感泳裝照片和一篇她的短篇文章，其中亦加插數張由她出道以來的照片，令寫真集包涵了她在這數年間的成長記錄。為了記念這次寫真的發售，她更在5月27日在新宿區舉行簽名會，不過名額只得三百位。

此外，仲間由紀惠經過日劇《二千年之戀》後，終於決定參與電視劇集《最後之審判》的演出，而這套劇集更是她首次擔正做女主角。最近她亦為東芝和資生堂拍攝新一輯廣告。除了之外，仲間亦在早前到過香港拍攝TBS的電視節目《戀愛旅行社》，訪問一些香港情侶有關戀愛的問題，而且她更把她在香港拍攝的照片放在其網頁上。

星之網

仲間由紀惠Official Homepage
http://www.antinos-r.co.jp/nakama/nakama.html

仲間由紀惠TAIWAN SITE
http://www.netvigator.com.tw/~fans/menu.htm

露嘉的日常生活

BY R.RYAN



OH！我做主角的GAME要出了!!!好開心呀！哈哈

楊戩，我知你一直好想做主角，但是都不用這樣騙我？

之前被那個燃燈道人出盡風頭，今次終於到我出場了!!!!

我騙你？為什麼要騙你??我一直都是主角啦！不用為了區區一隻GAME而這樣！

師叔，你不知道PS版封神延期嗎？要6月才出啊！

是.真.的.....(淚)

點解....點解要這樣對我...??我一直都等自己可以做GAME的主角...但係...點解呀???點解!!????.....

HOUSHIN ENGI 封神演義



露嘉留言板

最近小女子發現收到不少信都是給里繪的，真的有點妒忌她！（笑）其實我並不是叫里繪搶小妹「飯碗」，而是覺得各位好像遺忘了默默耕耘的編輯們罷了。最近本誌又有新同事「SAKURA KI」和「咸蛋仔」加入，各位不妨來信問問他們的個人資料，又或是嗜好吧！

「我很喜歡畫畫」

Dear里繪：

你好，小妹我很喜歡畫畫，有很多問題要你幫幫忙！

一、首先，寫信到《編輯接待處》可不可以連同GP Gallery的畫一齊寄呢！

二、每次當畫稿寄回來時，那個公文袋都印有貴公司的大名，其實它是不是我隨稿附上的那個公文袋呢？我又可不可以用它回郵稿件呢？

三、每一期你會收到幾多畫稿？

四、那一個牌子的針筆最Water Proof？市面上好多Water Proof的針筆受水後都會化。

五、從那裡可以找到好的暑假畫班呢？（我已經有會考C以上的程度）最好是素描、水彩或漫畫。

最後，想問問露嘉：《露嘉的日常生活》用多少時間完成？

祝心想事

阿梅上

Dear阿梅

一．只要在信內和畫上也有清楚寫明是給哪個專欄的話，一起寄來也沒問題的。

二．對不起，因為最近有太多畫寄來，所以令畫稿和隨信寄來的回郵公文袋也掉亂了……所以之前也曾叫過讀者要將個人資料寫或貼在畫背，而回郵公文袋除了貼上郵票外，亦最好寫上回郵地址。

三．因為每一期所收的稿件數目也不定的，所以小妹也不能答到你。

四．由於里繪很少用針筆，所以不太清楚哪個牌子能Water Proof，不如介紹和針筆差不多的繪圖筆給你能否有用？而小妹用的「Pigma Graphic」和「Pilot Drawing Pen」繪圖筆也是能Water Proof，而且亦有多種粗幼筆咀選擇，不錯的啊！

五．好的暑期畫班嘛……因為小妹沒有上過這類的興趣班，所以……但小妹估計Art Center應該會有你所需要的。

里繪上

《露嘉的日常生活》要用多少時間完成，唔~~這個很難説的，因為小妹所發生的事不是全部也可以作故事內容，所以有時R.Ryan在構思故事時也會很頭痛的，因此完成時間不是太穩定。(R.Ryan：悲哀)

露嘉上

「再來畫畫問題」

Dear里繪

Hi！里繪又係小女子寫信來了呢！

首先，就是要來多謝里繪小姐教了小女子水彩的化色技巧，小女子現在漸漸掌握到了。可能里繪會覺得這麼一點東西很容易但就這麼一點就困擾了小女子很久了。

雪野：小女子想問用什麼類形的畫線筆出來的效果會理想一點？是鋼筆嗎？我是用鋼筆的。(G形號)有時也會用Pilot(Hi-Tec-C)的簽名筆。但我再看我的畫(就以今次的為例)好像畫得很平面？！(加插：今次這幅畫單是上色也用了5個鐘多了)

花野：里繪，我想問妳做這份工辛苦嗎！我常常畫「快刀亂麻」的女主角小春，你會覺煩嗎？哈！哈！哈！哈……一痴咗線，因為我太喜歡妳了。呵！呵！呵！呵……

今次我們寄來同人祭的作品，竟是我們的好妹妹月野的畫，題目是「在樹林迷途了的月野」，解畫：我相信里繪看見了女孩的右手邊有些類似色彩繽紛三角形的物體，妳估這是什麼嗎？我問過月野了，她説是香蕉，我們十分驚奇呢，可是里繪妳覺得這個五歲的小女孩畫出這一幅畫如何呢？可愛？漂亮？無哩頭？？她看見我們的畫在這裡刊登，她也很羨慕，嚷著要寄來，很煩……(一無奈)。

但又不知GP Gallery？

收或不收，所以嘗試寄來同人祭裡。可對月野的作品下點評語嗎？

P.S.可否把我（雪野）的水彩畫和信一起看和登。

祝里繪加薪發財

From：雪野、花野

Dear雪野、花野

若你看到上一封信，又或是之前的信的話，也知道小妹是用繪圖筆來上線，因為一來可以防水，二來也有多種粗幼筆咀選擇，不過缺點就是顏色不多。而雪野所説的鋼筆也是一種不錯的選擇，不過就要小心控制線條了。另外Pilot(Hi-Tec-c)也不錯，這個還可以有多種顏色選擇，但小妹還是嫌她粗了一點。每種筆也各有其優點缺點，要選擇哪種筆就要看你是否用慣和需要了。

至於你説你的畫很平面，這可能是因為你在畫線時沒有加上粗幼，又或是背景沒有特別的光陰位，才令人有這種錯覺吧！

各位覺得這小妹做這份工作很辛苦嗎？(因為小妹經常被問到這問題……)其實評畫很好玩的，因為可以看看別人怎樣上色，真的讓小妹大開眼界。從工作中學習的確是一個很好的機會，不過這也要多謝各位寄畫來，才能讓小妹學習到啦！至於你常常畫《快刀亂麻》的女主角嘛……真的很煩哩！(一説笑罷了！)小妹也會經常畫自己喜歡的角色，這並不是什麼「特異人仕」所做的事，所以不要將自己變成怪人啊！(^-^;;)

這幅「在樹林迷途了的月野」真的是五歲的小孩畫的嗎？以這年紀來説已是不錯的了。不過很好笑哩！那些「色彩繽紛」的物體就是香蕉！雖然《同人祭》是刊登與遊戲創作又或是與本誌有關作品的地方，但這次就破例刊登出來吧！至於評語嘛，好像不能用平時的評畫方法哩！(笑)不如小妹給月野一點建議還好吧！若想畫人物時進步的話，就要先學好身體一部份，才學畫另一部份，一次過學畫反而會有反效果的。

里繪上

P.S.多謝雪野和花野的禮物，小妹已把它當是賄賂我的東西了！(笑)

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不宜遲，快點寄信來《編輯接待處》在信中談話啦！他(她)們很樂意成為你們筆友的，這個機會不是時常有，所以一定要把握機會，將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明「編輯接待處」就可。不過記得來信字數不要多於800字，和請用原子筆來寫啊！



同人祭

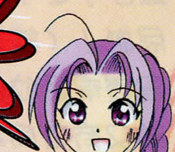
《同人祭》是一個不定期專欄，目的是刊登一些讀者對遊戲創作或有關GPM的作品。假若你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部信封面註明「編輯接待處」就可，但題目只限於編輯的畫像及自創遊戲人物。

題目：在樹林迷途了的月野

作者：月野

館主：里繪

最近收到不少讀者寄來投稿，真的很多謝各位對小妹(應該是本欄)的支持。相信有很多讀者也想問小妹，究竟何時才會刊登自己的畫吧！各位可放心了，因為小妹將會進行「清理稿件大行動」，若各位曾有畫寄來，但又還未刊登的話，小妹會盡快將稿件退還給大家的了。



特級佳作

Yuki

以幾代的公主作為主題的畫，每位也非常可愛，而人物樣子帶了點赤井孝美的風格哩！上色和打陰影的技巧也很好，特別是背景用兩種顏色重疊做得很美。可是Yuki好像對畫她們的肩膊有點抗拒，因為所有女孩也用頭髮遮掩着肩膊，另外除了第一代的瑪莉亞，其餘的公主之手部比例也有問題，要多多留意了。

翁智豪

好像遊戲畫面的一幅畫，這次比起上次刊登的畫，不論在人物比例和上色方法也進步了不少，特別在少女背後的門也能達到木造的效果。不過雖然人物有做陰影，但由於背景沒有陰影和上線的粗幼一樣，令致人物和人名不夠突出。







Wong Lai Ling

這位《Seraphim Call》的角色很可愛哩！與Yuki一樣在上色、陰影和背景的處理也做得很好，但要注意少女的右手畫法有點錯誤，腳部的位置也不對，另外耳朵的位置也過高。



優秀作品

張桐禧

感覺上好像一張遊戲咭的咭面，Q版的角色繪畫得不錯，用木顏色來造頭髮和衣服的陰影亦不錯，不過角色的左眼和頸部陰影的處理仍有待改善。此外用藍原子筆在畫上寫字，影響了整幅畫的美觀。



江麗翡

配合了只用線條來鈎畫的背景令畫面充滿特色，而基本上不需用線條來鈎出人物線條的畫法亦很好。不過頭髮的表達方法好像不太好，令人覺得頭髮「一塊塊」，此外在右眼前端部份的頭髮，好像為了不想遮掩眼睛而剪掉了般。



宮澤雪野

這就是雪野用水彩來上色的畫嗎？頭髮能做到柔順的質感很好。但不知是紙質問題還是在紙上塗得太多水，在某些地方也不難見到紙張溶開了。而少女的肩膊太窄，令她好像頭大身細，此外也要注意手指和手掌的畫法。



投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵，而稿費是會於刊登後約在2至3月後寄出；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

無責任讀者擂台

主持人：時雨

時雨大人：

看見現在的遊戲十隻有九隻廢，大不如超任時代，我就忽發暇想，想談一下我心目中期待的一隻Game。（以下乃本人的妄想……）

首先，想一想廠商是哪一間，我絕對期待將來會有一隻Game係由Square和Enix合作推出的，這不是完全沒有可能的，因為在兩年前兩間大廠——SEGA and Enix都試過合作推出一隻RPG，名叫《足球監督RPG》，此Game出來的效果也不錯，但因為足球RPG是首創的，因此她們開發經驗不足，所以仍未算是上好的Game，但Square和Enix是出RPG的表表者，所以她們合作出一隻RPG的話肯定超級完美，情形就像Snk Vs Capcom，未出就引來一大班人期待……

再者，如果上述提及的RPG能由《FF VII》and《VIII》的野村當人設的話，就簡直一絕了。靚人加靚女加超正Game簡直是前無古人，後無來者呀！而找他當人設也不是太難做到，所以任他作人設簡直是「好洗好用」。

如果此RPG能由《VP》的音樂小組製作，那就更完美了，事關《VP》的音樂水準也不低，而請他們製作Music的價錢又不會太高，所以絕對是上上之選。（《VP》乃《Valkyire Profile》）

而畫面方面就最好有《CHORNO CROSS》的質素，此舉不但可以以短load機時間進行遊戲，又不致以起廢畫面示人，簡直一舉兩得，不像《FF VIII》般因為畫面太華麗而致使讀碟時間大增……

過場畫面以動畫方式製作最為實際，第一、成本不會過高、不像《FF VIII》、《BH CV》等製作電腦動畫中的豐富得多。而數量方面亦不需要太多，二十不能太少，因為會好像《VP》般太少動畫而令人有不夠喉的感覺。

而故事應由Enix製作，因為她之前的所製作的《Star Ocean 2》和《VP》的故事都很「正」，明顯比《FF》和《FF VII》的故事好，而背景最好是中古，因為用現代作背景後果只有一個，就是像《FF VIII》般差，而設定在古代的話亦能使整隻Game有Fanstay的感覺……

系統就應由Square負責，因為《FF 7》的系統很好，可見她製作系統的技術很高。不過最好整到每人都有自己的特技（用SP的），因為可令每人都有各自的優點……

而人數方面有8人加2名隱藏人就最好啦！且應該製作10人的個人故事，而又不列入正常故事中，此舉可令所有人物的重要程度得到平衡，而額外故事亦可增加Game的可玩性。

容量方面設定為4 CD最好，可使Game的長度大大增加，令可玩性大大提高，而其中一隻CD應設定為Omake十完結，Omake中應加入類似《FF 7國際版》的內容，令玩者覺得爆機後係有好處……

價錢應設定為6800日圓，這個價值也是非常合理的，但係如果真係有此Game的話，就實比Square和Enix抬高價賣，加埋抄價最少要$2000先有交易……

我講咁多，無非都係希望遊戲界有多D正Game出，亦希望廠商唔好出完一集廢過一集，而《Valkyire Profile》就是一隻令其他廠商反省的正Game，此Game亦暗示了我和很多機迷的心聲——隻正Game唔係只靠畫面，而係靠高可玩性和優良的系統！！但願我有生之年可以見到我上述的正Game吧。

而我上述的大篇「廢話」亦暗示了現今遊戲的一大堆缺點：沒有創意、人設差、音樂平平無奇、讀碟時間長、故事差、系統差和騙財。沒有創意——是很多Game也犯的毛病、人設差——近期的B.O.F 4和將會推出的《FF 9》（見人見智，是很好的例子、音樂平平無奇——聖靈機、讀碟的時間長——J.League Perfect Striker、故事差——FF 8（以Square的能力可以使故事設計得更好。）系統差——Sonic Adv.，硬性規定Save比起自由Save差得多、騙財——很多Game都做到啦（笑）！

表表者是《Real Robort戰線》和《真．魔裝機神》！！

眼見現在D Game咁多缺點，得DC的Game係較為好D，就希望其他機種加把勁，唔好俾一部機種獨霸天下，我地都多D正Game玩喇！

已收到稿費的MG加大魔2號

MG加大魔2號：

你好！時雨因為工作繁忙關係，所以今期會由我MARKS暫代一期。

首先一個遊戲並不可以以廠商的知名度作為衡量本身的好與壞，而名牌廠商只能作出推出少些「廢」GAME的保證，難道你可以大聲直言SQUARE和ENIX沒有推出過甚麼廢GAME，就算老字號的SEGA亦未必能夠大聲地說自己沒有，每一個廠商都要經過小廠的時候，所以名牌廠商只是一個羊群心理，咩！

雖然找野村哲也不是難事，但至於「好洗好用」就見仁見智，而野村哲也的做人設並不便宜。如果音樂方面要找《Valkyire Profile》的音樂小組製作的話，相信找小室哲哉來得方便。

畫面要製作到《CHORNO CROSS》的質素相信很多廠商都能夠攸到，因為只是搬字過紙那麼簡單，但你本人沒有想甚麼叫做創意，而DC和PS2為甚麼還要推出，難道沒有聽到人需要進步的。此外，誰說過動畫製作成本便宜，以《FF VII》來說，動畫成本已差不多佔了總成本的一半。如果SQUARE設計系統是好的話，《FF VIII》的系統就不會被外間評得那麼差。

雖然你懂得說「一隻正Game唔係只靠畫面，而係靠高可玩性和優良的系統」是件好事，但自己又沒有說過甚麼才是一個好遊戲，只說出自己的要求，似自說自話多一點，絕對不能代表其他機迷說話，而且創意並不是逐一選擇就可做到，這樣只是無形的枷鎖，完全沒有給創作者一點創作空間，莫非你想自摑自己嘴巴？而且筆者從信中只覺得你是沒有個人自主的人，只懂得追著羊群來走，其實其中一個要反省的人就是你自己，這亦是對所有讀者說的，不要再次隨波逐流了。

MARKS

來稿一經刊登，即可獲得200元作為獎勵，大家要湧躍來信啊！

投稿表格

姓名：______________________

性別：______________________

身份證號碼：__________________(

地址：______________________

____

電話：______________________

（可使用影印本）



投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』

相 信不少讀者都已經在本刊的廣告中，得知到我們《Game Players》將會在不久後作出改革，筆者心想《DVD PLAYER》也應該有不少改善的餘地，例如我們現時以介紹日本版的DVD為主，因為PS2不用「秘技」的話就只能播放日本區的影碟。但其實香港人看的DVD都是以本地、美國或全區碼碟居多，不知道大家想不想《DVD PLAYER》也為這些碟作介紹呢？希望各位來信告知。

本週精選

情迷索瑪莉

發售日：5月26日　發售商：20世紀霍士
價格：4700日圓　導演：彼德費達尼、波比費達尼
演員：金瑪倫戴雅絲、賓史迪拿、麥狄倫



現已貴為荷里活一級女星的金瑪倫戴雅絲，她的成名作就是這套《情迷索瑪莉》。香港人看這套電影的第一個感覺，相信是「無厘頭」三個字。雖然香港人對這類電影是見怪不怪，但由於在荷里活這類電影比較少見，於是一上畫就「爆」了出來。例如故事一開始，男主角的那話兒被褲鏈夾著，最後要搞到入醫院一事就已經笑壞了觀眾的肚皮。電影接著下來也是充滿了大量過激的笑料，但奇怪的是雖然故事帶點下流，卻完全無損女主角金瑪倫戴雅絲的魅力。另外飾演男主角情敵的麥狄倫也是風頭盡出，他在本作中的漫畫化演技，實在和他通常飾演的典型美國年青人角色有著天壤之別，絕對值得一看。



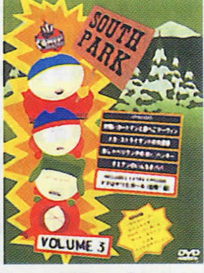


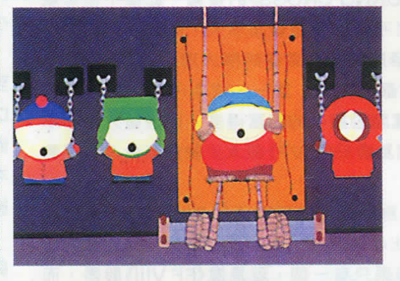
衰仔樂園 VOL.1-3

發售日：5月25日　發售商：WARNER VISION
價格：各4700日圓　導演：Trey Parker、Matt Stone
聲優：Isaac Hayes、George Clooney、Mary Kay Bergman













相信許多讀者都曾經在有線電視上看過《衰仔樂園》這套超過激的動畫。它的「威力」足以令家長不讓小朋友觀看，其歌曲也曾經被禁。的確對小朋友來說它的內容真的不太適合，但對心智成熟的大人來說，《衰仔樂園》當中探討的同性戀、宗教、種族、基因改造等問題，在引人發笑之餘其實也教人深思。本DVD由於是日本版的關係，除了有英語配音外也有日語配音，甚至由CHEF所主唱的「鹹」歌也有日文版！如果大家想學習日語中一些「不正當」的字眼（日文老師不會教你的喔！），看《衰仔樂園》也是個不錯的選擇！（喂喂……）

御法度

發售日：5月21日
發售商：角川書店／松竹
價格：4700日圓
導演：大島渚
演員：北野武、松田龍平、武田真治、淺野忠信、的場浩司
字幕：英語

以《青春殘酷物語》等電影而世界知名的日本導演大島渚，他的最新作《御法度》是被DVD化。故事背景是幕末的京都，在一片倒幕、維新的大潮流之下，幕府為了對抗它而設立了秘密警察「新撰組」。而在這個充滿殺戮、血腥的組織中，有一名美少年加納惣三朗的加入。因為他妖異之美貌，本來有著嚴格紀律的新撰組慢慢墮入了混亂、嫉妒和狂氣的旋渦之中……



CARDCAPTOR SAKURA VOL. 9・VOL. 18

發售日：5月25日
發售商：BANDAI VISUAL
價格：各6800日圓
原作：CLAMP
監督：淺香守生
人物設計：高橋久美子
聲優：丹下櫻、岩男潤子、久川綾等



在日本廣受歡迎，最近在香港也開始了播映的《CARD CAPTOR》它的TV版第一、第二期系列的最終卷DVD已經推出。第一期的最終卷VOL. 9收錄了第32至35話，而第二期的最終卷VOL. 18則收錄了67至70話。在第二期故事的最後，小櫻為了拯救城裡被黑魔法催眠的人們，打算將餘下的所有咭都變成「SAKURA咭」！到底故事的結局會是如何……？！



聖傳

發售日：6月21日
發售商：SPE・VISUAL WORKS
價格：3800日圓
原作：CLAMP
監督：江幡安之、池上譽優
人物設計：青木哲朗、高岡希一、藤川太
聲優：伊倉一壽、速水奬、山口勝平



和《CARD CAPTOR》一樣是CLAMP的作品的《聖傳》，在其OVA推出約10年後的今天終於被DVD化了！而且更是「冰城炎獄篇」和「雙城炎雷篇」兩篇合輯在一隻DVD內！CLAMP的FANS們可以慢慢以高畫質欣賞這作品了。被眾神之首帝釋天滅族的夜叉王，因為和「命運之御子」阿修羅相遇並一同行動，成為了帝釋天軍的追殺目標。為了尋找出預言中可以「滅天」的六星，夜叉王來到了曾是自己統治的天界以北之地……



Text:虹色小丑藍暴暴



濱崎步單曲攻擊連珠爆發



如果不計近來人氣急升的倉木麻衣，相信濱崎步絕對是本年上半年度最受重視的女歌手，皆因不論唱片銷量抑或曝光率Ayumi都是很高。近三個月，她承接著先前的凌厲氣勢，一口氣推出三張全新細碟，是否意味她想在這個時候將其他競爭者一舉擊倒，以站穩J-Pop一姐的領導地位？

本世紀最強Remix碟天后



由去年夏天的《Boys & Girls》開始，Ayumi的唱片便變成大量Remix作品塞進在內、只售千餘日圓的Maxi Single，在市場上引起劇烈的迴響，從而令後來的《A》、《appears》、《kanariya》及《Fly high》都賣過滿堂紅。不單如此，當踏入2000年她還在兩個月內推出五張Remix Album，包括有全部歌曲清一色均以Euro beat形式編曲的《ayu-ro-mix》，及參照去年雙CD混音作品《a-yu-mix》而製作的四款《ayu-mi-x ii》：《version JPN》、《version US+EU》、《version Acoustic Orchestra》、《Non-Stop Mega Mix》，不論日本或香港都掀起一片ayu-mi-x熱潮。即使是最新推出的三張單曲，也是收錄了大量Remix在內的。

三部曲完結篇誕生



根據Ayumi透露，原來這三首單曲作品其實是為了預定在今春推出的全新大碟而創作的，時間大約是前作《LOVEppears》剛推出左右。雖然合共填了十多首新歌的歌詞，可是到最後新大碟的計劃卻推延了，從而促使這三首帶有連貫性的歌曲以Maxi Single形式連續面世——帶有靜悄悄地消失意思的《vogue》、逃亡到遙遠之地的《Far away》與及歸來後景致的《SEASONS》。如果有細心留意以上兩曲（《SEASONS》尚未推出），大家就會發現今次新歌的編曲和以往的頗有分別，引入了其他不同色彩的元素在內，而並非繼續avex系Dance Pop，擴大了濱崎步歌曲的範疇。順帶一提，收錄在《vogue》的Last Track《ever free》(可不是hide的哪首！)其實是早在首隻大碟《A Song for XX》時已完成的作品呢。

全國巡迴演唱速報

現在正忙於全國巡迴演唱的濱崎步，透露了一個很有趣的消息，那就是分為前後兩個部份的演唱會本身，分別其實是在於前半主要以新大碟《LOVEppears》的歌曲為主，至於後半部份則是較側重在《A Song of XX》，不過對所有Ayumi Fans來說無論是前半還是後半都是同樣具吸引力哩！



Brand New 3 Singles



vogue

26-4-00／avex trax／AVCD-30108／1260日圓(連稅)
化　品Kose的新一輯TV CM主題曲，雖然旋律新鮮但焦點當然是尾歌《ever free》啦。



Far away

17-5-00／avex trax／AVCD-30118／1260日圓(連稅)
TU-KA手提電話CF Image Song，充滿哀愁的旋律在Ayumi的聲線下發揮得淋漓盡緻。



SEASONS

7-6-00／avex trax／AVCD-30119／1260日圓(連稅)
全新日劇《天氣報告的戀人》主題曲，感覺上有點像同為日劇歌曲的《LOVE ~Destiny》。

vogue

主唱：濱崎步
發售商：AVEX TRAX
編號：AVCD-30108
發售日：4月26日
價格：1269日圓

樂評分：6分

雖然濱崎步是一位大紅大紫的歌手，但自己一向對她的印象也是「麻麻」(不論是歌曲或形象方面)。她雖然大部份歌曲也十分動聽，但歌曲內容通常都是愛情觀，更是女性(還是少女？)角度的，對自己來説總是不太適合，不是覺得過份理想便是覺得過份傷感，當然歌詞這東西未必對每位聽者也有影響(至少不太懂日文的聽者沒有)。至於這最近她的三連SINGLE的第一作《vogue》又如何呢？老實説，個人感覺和聽ayu其他的作品沒有大分別，同樣是認同音樂方面動聽，歌詞方面仍是不太適合自己，但是由於音樂風格和以往的歌曲不太相同所以感覺不算真的很差。而「例牌」數量奇多REMIX版沒有甚麼可以再説，初次聽可能會覺得很有趣，但之後便會覺得悶(每首歌也一樣)了。總之FANS是可以一買的。(追跡者0)



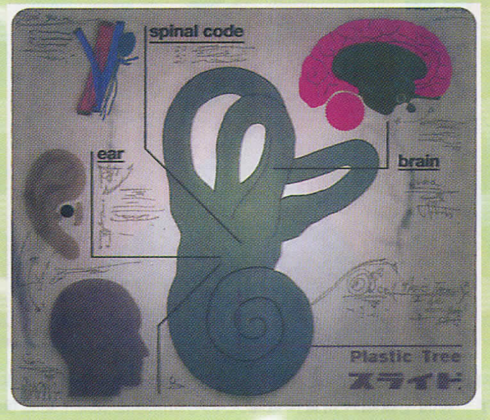
slide.

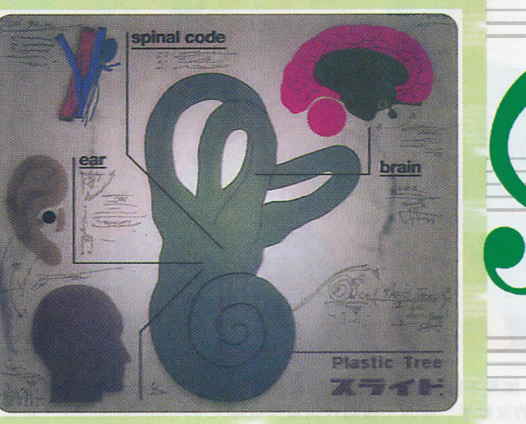


主唱：Plastic Tree
發售商：WARNER MUSIC
編號：WPCV-10066
發售日：4月19日
價格：1260日圓

樂評分：7分

雖然香港人較為認識日本的ROCK BAND只有L'Arc~en~Ciel、GLAY、LUNASEA等數隊，但實際上日本ROCK BAND是非常之多，有不少已出道一段時間樂隊亦有一定實力，這枺在三年前出道的「塑膠樹」正是其中之一。若論樣貌也算不錯、由其是那頗像女生的主音Ryutaro，而他亦不是只有樣子吸引，他和其他樂隊主音一樣能填詞甚至作曲，更重要的是聲線頗為特別，再配合優秀唱功真是一流。説回這張新SINGLE，三首歌曲也比較快的歌曲，上文提及Ryutaro的聲線和唱功在這三首歌之中的確能發揮很大作用。總括來説是不錯的作品。(追跡者0)





6月份New Release推介

日本POP DISC

【KR】cube

主唱：Dir en grey
發售商：EAST WEST JAPAN (WARNER MUSIC JAPAN)
編號：AMCM-4479
發售日：6月7日
價格：1260日圓

《脈》推出兩個月後deg又有新作了，這首新作監製亦不是Yoshiki，而是Hoppy神山。和《脈》一樣附有一首indies作品，今次的是新版本的《JEALOUS》。而最後的remix會否比《脈》更嚇人呢？

理性 -no Control-



主唱：CLOSE
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-22068
發售日：5月31日
價格：1223日圓

曾到香港演出的搖滾樂隊CLOSE將推出新作，除了《理性-no Control-》外，這SINGLE收錄了《Graduation Blue》和《再見的口唇》。

midnight blue

主唱：相川七瀨
發售商：CUTTING EDGE
編號：CTCR-18015
發售日：5月31日
價格：1223日圓

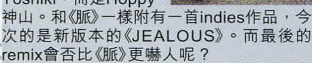
相川七瀨的新作，歌曲當然仍是走搖滾路線。不過今次的監製不再是織田哲朗，而是另一名有名的音樂人布袋寅泰，且看這組合會擦出怎樣的火花吧！

Hello Another Way-各自的場所

主唱：the brilliant green
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL-4835
發售日：5月31日
價格：1020日圓

與前作《BYE！MY BOY！》相距差不多半年的新作。內容和歌名一樣是寫向不同地方進發的人們的心情，實在有點傷感。而川瀨拿手(但「講唔正」……)的英文歌詞相信仍健在。

AGITATOR



主唱：PIERROT
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-22077
發售日：6月7日
價格：1223日圓

PIERROT在將來亦會有不少活動，其中之一便是這MAXI SINGLE。這SINGLE除了這新作外亦有兩首新歌《FOLLOWER》和《PURPLE SKY》，它們的風格各有不同。不過發售日就有點「巧合」了。

10. Y.O.~THE ANNIVERSARY COLLECTION~



主唱：槇原敬之
發售商：WARNER MUSIC
編號：WPCV-10073／WPCV-10074
發售日：5月24日
價格：3059日圓

雖然槇原敬之似乎已是復出無期，但唱片公司仍在他出道10周年的日子推出精選大碟。它收錄了槇原敬之仍在WARNER MUSIC時的全部16首SINGLE，加上只生產10萬張的初回版，FANS絕對值得買下收藏。

MAGIC



主唱：MAX
發售商：AVEX TRAX
編號：AVCD-30098
發售日：5月24日
價格：1260日圓

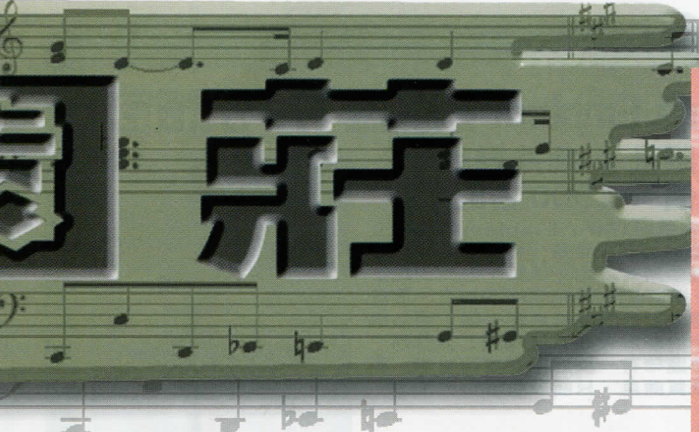
MAX給人的感覺可説是較成熟的SPEED，無論舞步或歌曲方面也是。這SINGLE除了有屬廣告歌的《MAGIC》外，更收錄了《UNFORGETTABLE》和《whispers》共三首歌。

HEAT CAPACITY



主唱：T.M.Revolution
發售商：ANTINOS RECORDS
編號：ARCJ-140
發售日：5月24日
價格：1020日圓

TMR「復活」後的第二作，歌名的意思是熱力學中「令某種物質溫度上升1度所需要的的熱量」。據西川所説聽這首歌可明白他解除封印的意義，究竟它是怎樣的歌曲呢？



TEXT：時雨、追跡者0

Far away

樂評分：8分

主唱：濱崎步
發售商：AVEX TRAX
編號：AVCD-30118
發售日：5月17日
價格：1269日圓



濱崎步最近有幾紅？看看今期筆者和追跡者0都選了她的歌來做樂評，而今期的J-POP CITY的主角也是她就可見一斑……筆者其實並不是濱崎步的FANS，買這隻SINGLE的原因，是筆者在3月頭前往日本做PS2發售特集的時候，於東京的電視上經常看到TU-KA的廣告，而背景的歌曲就是這首《Far away》。當時筆者對這歌非常有印象，因為濱崎步的作品一直都是節奏強勁，動感十足的，而《Far away》卻是一首十分哀愁之歌曲。雖然如此，在AYUMI的唱功和歌詞中，都令人感受到她潛在的熱情。作曲的菊池一仁和D．A．I二人一直都是濱崎步的歌曲之強力後盾，今次他們首次合作，的確產生了不俗的化學反應。（時雨）

May

主唱：B'z
發售商：ROOMS RECORD
編號：BMCR-7042
發售日：5月24日
價格：1020日圓

樂評分：9分



創造了連續23隻SINGLE初回登場ORICON榜都是第一名的B'z，大家對他們的作品之要求自然也很高（拿取No.1幾乎已是他們的義務……）。幸她今次這首《May》並沒有令各位失望。由歌曲一開始的鋼琴獨奏，到副歌部份充滿攻擊性、非常Noisy的結他演出，《May》可以說是保留了B'z音樂的一貫作風。唱功方面，筆者一直都認為稻葉的歌聲如果不和松本的哀怨曲調配合，感染力一定會跌幾個GRADE，當然，稻葉在《May》中的表現仍然是一流！TRACK 2的《You prey, I stay》是一首非常之「LIVE」的HARD ROCK歌，這類歌曲通常有一個缺點，就是容易給聽者人工、作狀的感覺，不過這首歌卻是出奇地自然，一邊聽，筆者的身體也不自覺地「印下印下」……（笑）。（時雨）

MAYO OKAMOTO BEST「RISE I」

主唱：岡本真夜
發售商：德間JAPAN COMMUNICATIONS
編號：TKCA-71940
發售日：5月31日
價格：2913日圓

日本全能創作女歌手岡本真夜的第一隻精選碟。本碟由她的出道作《TOMORROW》到最新SINGLE《這星空的另一邊》都有收錄，另外碟內還有三首她提供給其他歌手的SELF COVER VERSION。

大家一齊WA-HAHA！／愛是裸體

主唱：TOKIO
發售商：SONY RECORD
編號：TKCA-71940
發售日：5月31日
價格：1020日圓

這隻由TSUNKU監製的TOKIO新SINGLE，將TOKIO本身ROCK的一面充份表現出來，但也有一份男人的幽默感在內。TRACK 2是TOKIO的新嘗試——HOUSE MUSIC。

ANIMATION MUSIC

ANIMATION MUSIC DIGIMON ADVENTURE

好敵手CHARACTER SONG FILE
動畫：DIGIMON ADVENTURE
發售商：NEC interchannel
編號：NECA-30023
發售日：發售中
價格：2600日圓

不論是TV動畫還是電影版都大受歡迎的《DIGIMON ADVENTURE》，由於劇中的奸角們之人氣和主角們都不相伯仲，NEC interchannel便特別為劇中的奸角們推出一隻IMAGE SONG集，碟中共收錄了8個人物的歌曲。

AMON惡魔人默示錄 SOUND EDITON

動畫：AMON惡魔人默示錄
發售商：ZONE LABEL
發售日：發售中
價格：1835日圓

由MANGAHEAD親自演奏和編曲的動畫音樂大碟，這是他們約8個月以來的新作。碟中收錄了OVA的ENDING曲等共五首歌，而最特別的是影星武田真治和MR CHILDREN的監製小林武史也有參與其中。

GAME MUSIC

FANTAVISION ORIGINAL SOUNDTRACK

遊戲：FANTAVISION
發售商：SPE．VISUAL WORKS
編號：SVWC-7060
發售日：5月24日
價格：2345日圓

新感覺PUZZLE遊戲《FANTAVISION》的SOUNDTRACK終於發售。音樂配合了充滿幻想色彩的遊戲世界觀，令聽者有如浮在半空中一邊自由自在地飛翔一邊欣賞煙花，寺田創一的ORGAN演奏也是一絕。

LOVE STORY ORIGINAL SOUNDTRACK

遊戲：LOVE STORY
發售商：FIRST SMILE ENTERTAINMENT
編號：FSCA-10133
發售日：發售中
價格：2500日圓

由平山綾和初音映莉子等人氣偶像演出的PS2遊戲《LOVE STORY》之SOUNDTRACK。碟中將所有劇中的BGM和遊戲的BGM都完全收錄，當然由女主角平山綾主唱的兩首主題曲也不例外。

DEAD OR ALIVE 2 ORIGINAL SOUNDTRACK

遊戲：DEAD OR ALIVE 2
發售商：WAKE UP／TECMO
編號：KWCD-1004
發售日：發售中
價格：2940日圓

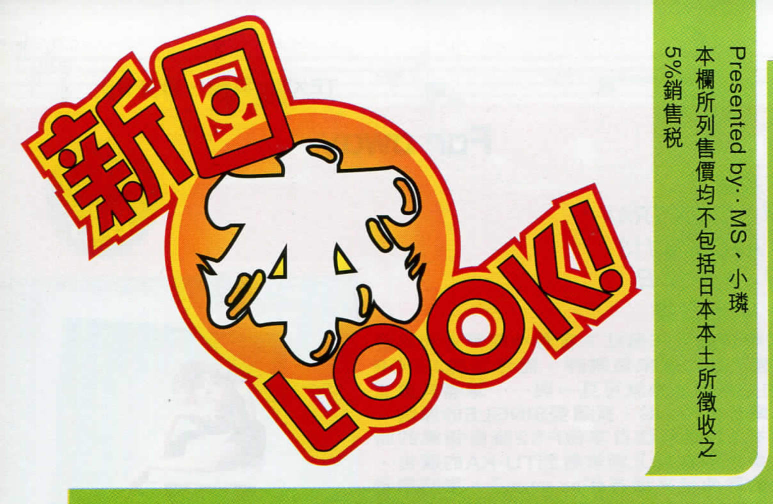
推出了PS2版已有一段日子的格鬥遊戲《DEAD OR ALIVE 2》，它的原聲大碟和街機版原聲大碟之間的最大分別，是它有收錄家用版獨有的IMAGE SONG《EXCITER》，而且隨碟還附送了《DOA2》的貼紙。

鐵拳TAG TOURNAMENT DIRECT AUDIO

遊戲：鐵拳TAG TOURNAMENT
發售商：MEDIA FACTORY
發售日：6月7日
價格：2500日圓



也是PS2上極之受歡迎的格鬥遊戲《鐵拳TT》，相信不少FANS都想將遊戲的音樂獨立來聽。終於在下個月它的SOUNDTRACK就會推出，這大碟除收錄了遊戲內也沒有使用的曲目外，碟內還有WALLPAPER等附加要素！



Presented by：MS、小璘
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

Fire Emblem 多拉基亞776公式設定集

出版社：角片書店
售價：1900日圓



名遊戲《Fire Emblem多拉基亞776》的公式設定集，內裡除了收集了遊戲中所有人物、武器、道具的設定外，還有art gallery和世界設定。而最值得一看的就是其前序小說，因為這段小說並沒有在其他媒體上刊登過，其中還帶有一點遊戲的攻略成份，不過紙質頗差，只能吸引fans。(MS)

薩爾達傳說 時之洋笛（下）
（ゼルダの伝説 時のオカリナ）

出版社：小學館
作者：姬片明
售價：386日圓



等了又等，《薩爾達傳說時之洋笛》漫畫的下卷終於推出(初時還怕香港沒有…)，而且更收錄兩篇短篇故事，分別是年輕的Link和成長的Link。在故事方面亦到達尾聲，自從Link將原本交給加農的艾寶娜搶回，加農便向Link作進一步的行動，今次他向牧場的瑪洛動手，Link將瑪洛救出後得知Zelda公主在砂漠，於是便決定到砂漠一趟，怎料到在砂漠等待Link的就是孖生魔導師所設的陷阱，雖然神秘的捷古曾一度協助孖生魔導師，但是他的目標與Link一樣，最後因協助Link時而受到重擊，暈倒在地上，Link拼命帶他到安全地方去，就在此時捷古突然變回Zelda，Link才知道她是為了避過加農的耳目而將自己封印在捷古裡，此時魔導師再度展開攻勢，Link籍著鏡之盾打倒魔導師後，二人相聚不到幾分時間，加農將Zelda捉去，從此Link與加農的決戰亦即將開始。(MS)

封神演義（19）

原作：藤崎龍
出版社：集英社
售價：390日圓（不連稅）



上集提到周軍已經進攻至牧野，並與殷軍作最後決戰。在今集兩軍正式開戰，而太公望第一個要對付的竟然是妲己！經過一輪混戰，妲己突然停了下來，改為派紂王出戰；於是太公望亦趁機休息，讓其他道士來對付紂王。可是紂王由於被妲己改造過，變成一個無敵的戰士，因此以楊戩為首的道士們皆陷於苦戰。同時，申公豹在這時候向讀者們何為「歷史之道標」。其實所有事情也是由女媧一手造成，她為了將世界變成像其故鄉一樣，所以她便操控了這世界的歷史，每個人在每個時候所發生的事情，全是在她掌握之中，而這次殷周朝代交替亦不例外……(小璘)

STAR OCEAN THE SECOND STORY（2）

出版社：ENIX
作者：東真由美
售價：390日圓



展開調查隕石旅程的古洛特，在古洛斯城取得到艾魯大陸的通行征後並認識了一位女魔術師茜尼露，她以隕石情報為條件要求古洛特與她一起到古洛斯洞尋寶，雖然古洛特一同前往，但是尼娜卻不十分讚同，經過重重波捷，她們終於找到寶藏，但是其在取寶藏的同時，在旁的石雕亦行動向古洛特等人襲擊，為了能讓茜尼露使出「雷」魔法，由古洛特和尼娜作拖延時間，讓她成功使出魔法。一行人平安返回古洛斯城下町時，遇上一位與古洛特相似的男仔，並叫古利斯，他在這次相遇中愛上茜尼露，當得知這古利斯就是這國的王子後，茜尼露更不知如何是好，經尼娜的鼓勵，茜尼露終於勇敢面對。事後她決定加入古洛特的行列向古利古港町，並打算乘船到艾魯大陸去，怎料到此時發生一件古怪的事…(MS)

超人氣Anime Song Collection 2000年版

出版社：SHOIN
售價：2800日圓（不連稅）



全部以屬於KING RECORD的多套著名動畫主題曲音樂琴譜，其中有《GUNDAM》系列、《SLAYERS》系列、《仙界伝封神演義》、《新世紀Evagelion》、《少女革命》、《他和她的事情》和《機動戰艦Nadesico》等19套動畫主題曲。書內除了有歌詞配於琴譜內，另外亦分別刊出整首歌詞。喜歡彈琴或造Midi的朋友就不要錯過了。(小璘)

註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。



上期精采嗎？首先在此多謝大家的捧場！可能是接近書展的關係，在這個星期推出的新作，真是多不星數。但有一本曾和許多朋友度過成長歲月的人氣作品，「龍虎門」卻在上星期第1280期完結了，在故事結末龍虎群英那種打不死的精神和氣勢，真叫人感動。須然「龍虎門」已完結，但龍虎群英傳奇故事是永不休止的。龍虎群英將會在6月2日再度由他們的父親香港漫畫教父黃玉郎親筆編繪，並名為《新著龍虎門》。這個經典英雄的傳奇故事，必定百份百加倍精彩！

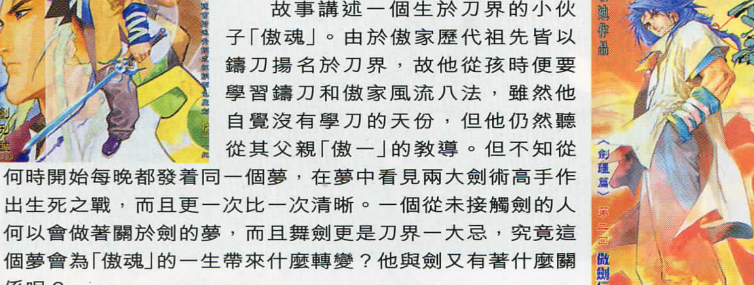




本地漫遊

近來新推出的本地漫畫真是多不勝數，而在眾多本之中本人就較為喜歡由柏迪編繪的《劍魂》，因為無論在畫功、人物、對白等，都有其獨特的個人風格，令人一看便知道是他的作品。另一個原因是，本人是他的FANS ！由《戇男》開始已十分喜歡他的作品，在他的漫畫裏經常加插一些生鬼趣怪的情節，令整本漫畫看起來更具生氣，不過直到《斯莉亞》之後就很少看到他的作品了。闊別三年後的今天再能看到他的作品真是非常開心呢！





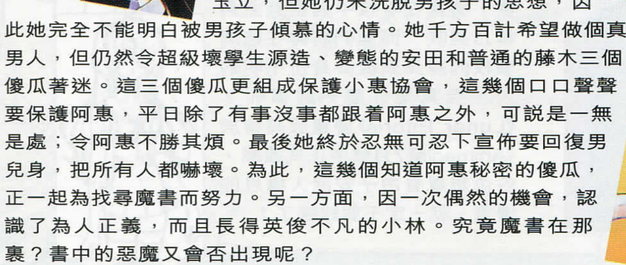
書名：《劍魂》

編繪：柏迪
出版：J．A．HOLDINGS LIMITED
售價：$13(普通版)$25(特別版)

故事講述一個生於刀界的小伙子「傲魂」。由於傲家歷代祖先皆以鑄刀揚名於刀界，故他從孩時便要學習鑄刀和傲家風流八法，雖然他自覺沒有學刀的天份，但他仍然聽從其父親「傲一」的教導。但不知從何時開始每晚都發着同一個夢，在夢中看見兩大劍術高手作出生死之戰，而且更一次比一次清晰。一個從未接觸劍的人何以會做著關於劍的夢，而且舞劍更是刀界一大忌，究竟這個夢會為「傲魂」的一生帶來什麼轉變？他與劍又有著什麼關係呢？



國際漫遊



書名：《辣手天使》

作者：西森博之
出版：天下出版有限公司
售價：$28

《辣手天使》一本趣怪得意，令人笑破肚皮的作品。故事講述天使惠在小孩時本來是一個男孩子，因為一次奇遇，受到魔書的魔法影響，變成了一個誰都會被她吸引的美少女，就算她的性格潑辣，說話粗鄙，又喜歡打架都一樣吸引。升上高中之後，儘管外表已經亭亭玉立，但她仍未洗脫男孩子的思想，因此她完全不能明白被男孩子傾慕的心情。她千方百計希望做個真男人，但仍然令超級壞學生源造、變態的安田和普通的藤木三個傻瓜著迷。這三個傻瓜更組成保護小惠協會，這幾個口口聲聲要保護阿惠，平日除了有事沒事都跟着阿惠之外，可說是一無是處；令阿惠不勝其煩。最後她終於忍無可忍下宣佈要回復男兒身，把所有人都嚇壞。為此，這幾個知道阿惠秘密的傻瓜，正一起為找尋魔書而努力。另一方面，因一次偶然的機會，認識了為人正義，而且長得英俊不凡的小林。究竟魔書在那裏？書中的惡魔又會否出現呢？





漫畫出版時間表

天下

日期	書名	售價
6月7日	PASSPORT BLUE 宇宙少年夢＃2	$28
9日	CUTIE #1	$28
	The Lastman #7	$35
	浪客行 #17	$25
16日	薄荷關係＃6(完)	$28
	Dragon head終未飄流 #10 (完)	$35

文化傳信

日期	書名	售價
6月2日	ONE & ONLY #3	$38
	海猿 #1-4 (再版)	$38
5日	犬夜叉 #15	$30
7日	EX-am #26	$22
	多啦A夢 #20 (再版)	$30
8日	Rising Impact #5	$30
9日	遊戲王 #18	$30
12日	劍心華傳 (再版)	$88
13日	轟天鐵拳傳 #25	$38
14日	EX-am #26	$22
	多啦A夢 #20 (再版)	$30

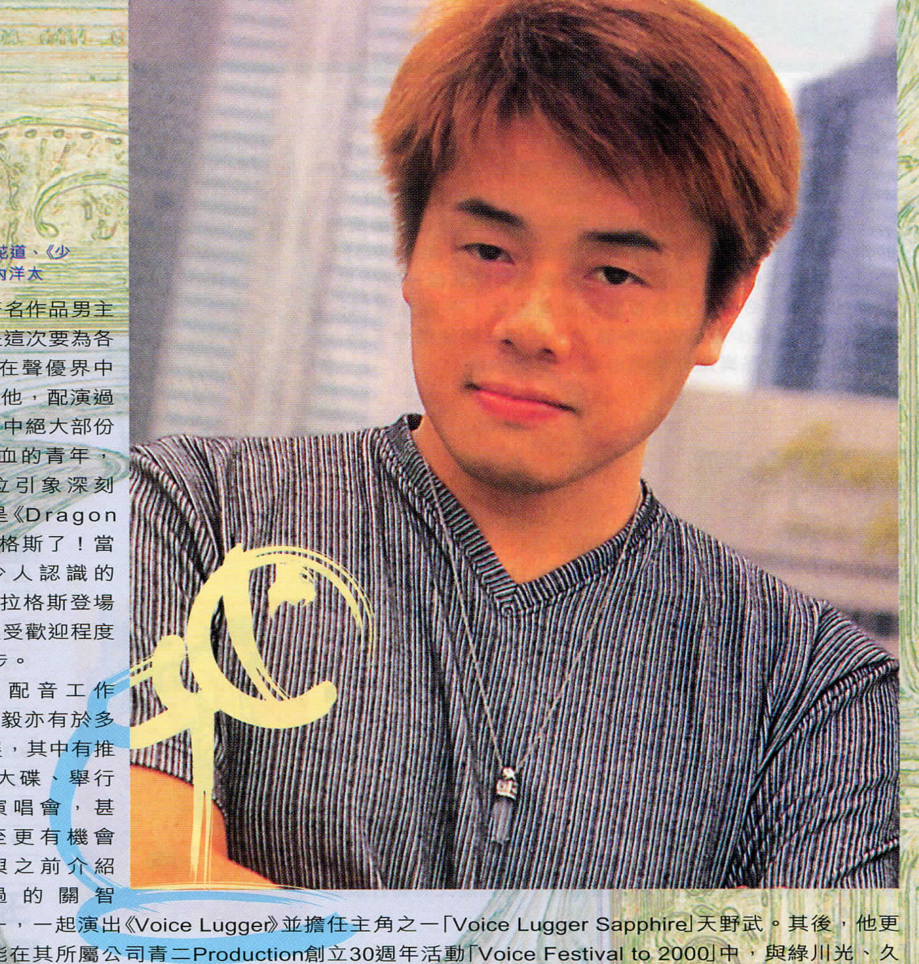
玉皇朝

日期	書名
6月1日	GO GO茂利飛車黨 #2
	美味關係 #9
	神鵰俠侶 #27
2日	白領拳手太郎 #20
	新著龍虎門 #1
3日	車神傳説巨摩郡 #11
	神兵玄奇 #63
5日	HEAT怒火街頭 #4
	花樣男子 #18
6日	橙路 #15
7日	天子傳奇肆 #56
8日	神鵰俠侶 #28
9日	新著龍虎門 #2
10日	I庹I夢幻籃球 #2
	意外事件薄 #3
	神兵玄奇 #64
11日	打工仔金太郎 #1
13日	月下棋士 #9
	犬神 #8
14日	刃牙 #10
	天子傳奇肆 #57
15日	美味關係 #10
	神鵰俠侶 #29

声 INTRODUCTION

草尾毅 (KUSAO TAKESHI)

出生日期：11月20日
星座：天蠍座
血型：B型
出身地：埼玉縣
所屬公司：青二Production
代表作：《Dragon Ball系列》杜拉格斯、《SLAM DUNK》櫻木花道、《少女革命》西園寺英一、《NG騎士》勒 姆尼斯、《電影少女》弄內洋太



曾配演多套著名作品男主角的草尾毅，就是這次要為各位介紹的聲優。在聲優界中工作已有14年的他，配演過的角色無數，當中絕大部份也是英俊、熱血的青年，相信最令各位引象深刻的，就當然是《Dragon Ball》的杜拉格斯了！當時已有不少人認識的他，就在杜拉格斯登場的時候令其受歡迎程度更推進一步。

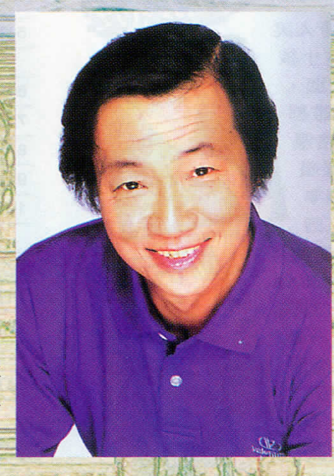
除了配音工作外，草尾毅亦有於多方面發展，其中有推出個人大碟、舉行演唱會，甚至更有機會與之前介紹過的關智一，一起演出《Voice Lugger》並擔任主角之一「Voice Lugger Sapphire」天野武。其後，他更能在其所屬公司青二Production創立30週年活動「Voice Festival to 2000」中，與綠川光、久川綾和國府田麻理子擔任主角，並與其他同屬青二Production的聲優合作演出手塚治蟲名作《火之鳥》，而他負責擔任「我王」一角。在這個《火之鳥》演出中，雖然只是需要穿上戲服和拿着劇本在咪前好像配音般讀出來，但是草尾毅還加入了自己的感情，痛楚、歡樂的感覺一一表露在面上，可見他即使是以説話來表達感情之外，還將自己完完全全地投入在角色之中。



安息的守護聖和美少女戰士

著名聲優事務所「青二Production」，繼早前屬於該事務所之聲優「新山志保」因急性白血病以至內臟出血於今年2月7日逝世後，最近該事務所的另一名聲優「鹽沢兼人」亦與世長辭。鹽沢先生是於本年5月9日從家中的樓梯滾下來，由於腦部受到挫傷，直至5月10日逝世，享年46歲。

新山小姐曾配演過《美少女戰士Sailor Moon》的星野光。而鹽沢先生已有年當聲優的經驗，最近曾配演過《Angelique》系列的闇之守護聖。這兩位聲優的逝世，的確是聲優界的損失。



《Lunar Pitoris》計劃始動

由子安武人策劃，並於動畫月刊雜誌《Animedia》連載的企劃《Lunar Pitoris》，終於決定漫畫化了！這套以學校為舞台的戀愛詭異故事，是講述主角剛轉校到藤宮學園的高中生柵堝楔，將會在學校中遇到女主角尋乃美咲，而他們將會在這間學校內將見到很多身份不明的人，究竟是什麼一回事呢？《Lunar Pitoris》漫畫版將會於《Animedia》7月號中正式連載，各位想看看由子安武人構思的漫畫，就一定不要錯過了！



MS戰鬥記

在玩APPLE電腦的年代，身為玩家的筆者從沒有想過要求遊戲畫面需多華麗，只要遊戲簡單和好玩就可以，相比起現在真的很不同，現在有不少玩家以遊戲畫面來判定遊戲好與壞，當問到有甚麼好玩時，他們就答不出來，只說畫面靚；CG吸引，試想我們不是玩畫面，而是玩遊戲呢！

記得在小時候(大約在4歲時)，筆者第一隻完成的遊戲是APPLE電腦的《泰山》，遊戲開始時玩者控制泰山利用跳躍抓著左右搖動的繩索，直到終點，整個遊戲玩者只能按跳躍掣，甚至是最後的一版都是按跳躍掣來玩，不過千萬不要少看這遊戲，其難度不低，很多時要乘準時機才可以跳躍。


圖為FC版《水管頂龜》

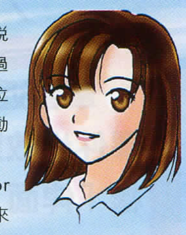
還有一隻遊戲不可不提，那就是《水管頂龜》，相信大家對Mario這角色絕不陌生，在Super Mario推出之前，層在與大家見過面，除了《金剛》之外，《水管頂龜》亦是其中之一，遊戲玩法非常簡單，只要將版圖上的敵人打退就能進入下一版，而對付方法就是在橫樑下向準敵人，跳高頂上便可令敵人翻轉，玩者便可乘這個時機將他踢下，遊戲更可以二人同時遊玩，遊戲性非常高，除了可以令遊者考驗一下與朋友的合作度，更可以為玩家帶來不少歡樂，最記得筆者當時玩到80多版，怎料到父親大人卻到100大版，結果筆者誓死要破記錄，費寢忘餐地拚命玩了一整天，終於都玩到104版，從此筆者開始對遊戲產生一種執著，就是要完完全全地玩一隻遊戲。

(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com)

小璘的快適空間



喜歡的漫畫家（三）


☆不知上期畫的阪口大助大家有否猜中？而這次畫的女聲優也能說是與他有關的，大家猜猜她是誰吧！

這次要介紹的漫畫家，與其說是「喜歡的」，倒不如說是「曾經喜歡過的」，因為小璘現在已移情別戀到上次介紹過的杉崎老師和櫻野老師處了……(汗)還是說回今期要為各位介紹的漫畫家名字吧！那就是曾經因為推出過長達數年的動畫《美少女戰士Sailor Moon》而成名的武內直子老師！

首次接觸武內老師的作品，是在《美少女戰士Sailor Moon》剛於講談社少女月刊連載至第9回的時候。一個本來是位成績很差的平凡初中生月野兔，卻是一位有守護着月亮公主使命的戰士——Sailor Moon。後來卻發現自己才是月亮公主，並於前世與地球王子有過一段美麗的愛情故事，但最終卻被貝爾女王破壞……《Sailor Moon》第一部的確是吸引小璘的漫畫，特別是愛野美奈子原本是以Sailor V和月亮公主的身份出現，但後來因為月野兔漸漸意識到自己的身份，她的身份就變回Sailor Venus一段，真的有點替美奈感到不值哩！而這一段對於小璘來說是比較意想不到的。

除了故事並不是比較「大路」的看便能看出外，畫漫畫的另外一項重要元素「畫功」，武內老師也能表達得很好。大大的眼睛、柔軟的秀髮、纖細的玉手和長腿，正是少女漫畫角色所需要的外型。另外，武內老師經常使用水彩和粉彩等能表達出柔和顏色的顏料，將每幅畫的氣氛更加突出。

不過很可惜可能武內老師隨着《美少女戰士Sailor Moon》成名而引致工作日益繁忙，又或是老師的畫風改變了，令小璘覺得人物的樣子大不如前，從漫畫中可顯著地看出來，當中有很多地方也「簡單」地表達出來。這可能是小璘看不慣武內老師的新畫風，但以追看了五部《Sailor Moon》的小璘來說，這的確令人有點失望。

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL：shugogetten@hongkong.com



SAKURA KI的足球場

足球員漸漸明星化


◇碧咸是球星不是明星

在下一向也有閱讀一些體育雜誌和網頁的習慣，最近在某本雜誌看到一些讀者來信的專欄，在信內不停地罵曼聯的7號球員，罵他的內容是「樣衰」、「乞人憎」和他的太太等，極盡人生攻擊的言論。在下看後卻覺得十分奇怪，以前的人不喜歡某位球員的原因是他的球技、踢法和比賽表現等，是和足球能力有直接關係。但現在卻出現這些和足球能力沒有直接關係的原因，很像明星FANS對罵的內容。

在下並不是針對某些人的意見，只是想說出現今的球員漸漸地被「明星化」。以前的球迷並沒有注重球員的外表，例如亞根廷的球王馬勒當娜，身形肥肥矮矮，卻身負令人目定口呆的球技，是眾多球迷的偶像。另外巴西的比利、荷蘭的告魯夫和西德的碧根包亞等，都不是俊男之列，但是足球的能力卻能令人佩服，受到球迷的喜愛。但現在有些球迷的心態不同了，喜歡一位球員的原因是他的外型，他的足球能力並不是考慮之列，同時討厭一位球員的理由也是一樣，因此在下覺得足球員越來越像明星了。

在下十分同意各人應該有自己喜愛和討厭的事物，也十分同意把它表達出來，但是理據要中肯，不應過份偏激，才能令人覺得你是有道理。不過這是十分之難做到的，就算是遊戲界中也有這些偏激的對罵情況。只希望大家有自己的喜愛同時，也可以尊重人家的喜愛。

如果各位對在下的言論有什麼意見的話，歡迎E-MAIL給在下sakuracyk@sinaman.com，下期和大家講歐洲國家盃，Bye bye

TEXT：SAKURA KI

時雨之VIRTUA世界

MAGIC之五種顏色——黑

今期起筆者會為大家介紹一下MAGIC入面五種顏色各自之特色，而首先登場的就是邪惡但充滿神秘感的黑色。

黑色在MAGIC的世界　面是代表了死亡和腐敗，因此它最擅長是將對手生物的性命直接了結，例如《驚駭》、《惡魔的勒令》等。敵人的生物連再生的機會也沒有。黑色也擅長將對手及其手下怪物的生命「吸吮」，轉變成自己的生命值。黑魔法師也很喜歡用自殘的方法來取得優勢，例如《死冥權能》可以將自己的每一點生命轉變成一張牌，是極之危險但又十分有效的戰術。

黑色的另一個專長是操縱墳墓場內的生物和牌，例如《起死回生》可以將死了的生物復生，《約格莫夫之意志》可以令墳場內的牌當作自己的手牌般使用，《行屍走肉》更可以將生和死的生物掉轉!非常強力。除此之外，打擊對手的心靈(即要對手丟棄手牌)也是黑色的專利，例如《精神恍惚》和《逼從》能夠將敵人的選擇權迅速奪去，令其失去反擊的能力。

黑色也是MAGIC入面最快的顏色，因為《黑暗儀式》可以在短時間內供應大量魔法力，在戰鬥初期奪取先機。而且黑色的生物通常都是平價而有效率的，例如《黑騎士》、《道西兇手》等，用小生物以量取勝是黑色常用手段。不過黑色也不是沒有大型怪物的，例如《迪銳奇》和《非瑞克西亞絕滅獸》的攻擊力都極高，只是牠們本身都有很大的潛在危險，一不小心就會令自己的性命受威脅。

雖然黑色在MAGIC史上一直都是強力的顏色，但它本身也有個很致命的缺點，就是它沒有辦法消滅場上的神器和結界，一旦敵人成功施放這類咒語，例如可以令所有黑色生物失去攻擊力的《晝之明光》，純黑的魔法師只能忍耐，因此長期戰對黑色是極之不利的，玩者應該以速攻為目標。

花果山信箱

筆者近日除了收到不少來信，連電子郵件也收到不少，筆者實很高興各位這樣「俾面」，以後筆者定會繼續努力盡各位解答所有問題。

悟空：

你們好，I是frist寫信給貴刊，我完成了BREATH OF FIRE IV一次後，買了貴刊出版的《龍》攻略，發現了一些問題，希望能幫我解答。

1.我完成遊戲後(打死Last Boss)並沒有皇帝の劍及皇帝のよろい等Item，why？

2.我是一個完美主義者，已學齊所有skill及釣晒所有魚，但在皇城外中有一個寶箱，我攞唔到，有咩方法？

3.眾人的最強武器我已攞了おばれんほう、マスドライバー、斬馬刀、靈神統、ウロボロス，而ryo我只能取得皇城中的龍之劍，沒有皇帝之劍及クミ王の劍，打那隻黃金色屎狀有眼怪物，他常逃走，有咩方法令他不逃走吸，就算我打它，而我用了skill增加寶物的，仍不能成功，有咩方法呢？

4.防具中霸王のよろい及ギデオンスーツ又點攸呢？

貴刊出的完全攻略很正，但武器及防具沒有詳列。

祝貴刊銷量蒸蒸日上

完美主義者

覆完美主義者：

1.因為只有64分之1的機率才可以取得。

2.要Fou-Lu行動時才可以取到。

3.你所說的怪物是甚麼名字？

4.這要有電擊DATA才可取得。

MS代答

sakura ki君：

您好！我是往敘在福田神社參拜的，今次福田君走了，但我相信sakura ki君一定會幹的很好，閒話小說，提問開始。

1.在《聖靈機》中，當選「レオーネ」做主角時，其結尾是否可令其復活？因的在音樂欣賞中看到有《復活》這一插曲，如有請詳細告知！！！

2.承上請詳細告知「オーレリィ・パンダボアヌ」此人做女角的攻略方法，及「風見透夜」的最終信賴コマンドの名稱。在第2話中給風見透夜鼓勵的女孩究竟是誰？能否成功仲間呢？

3.承上如果才能使自己的聖靈機擁有特殊的力，如バリア、HP回復等特殊能力。

4.非敘希望貴刊出一本《聖靈機》的攻略，因此遊戲有很多分支劇情，希望ki君能詳細鮮答以上問題，特別是第一問題。

祝ki君及所有GPM的編輯的工作順利！

GPD.FOX上

覆GPD.FOX：

1.筆者也沒有辦法令她復活，算吧！人死不能復生，折哀順變吧。.

2.要在結尾前5版好感度達85以上。沒有閣下提及的コマンド名稱。在第2話中的女孩子會死掉的能成為同伴。

3.這是遊戲的基本設定，不能改變。

4.本刊已經刊登了「聖靈機」的攻略，請繼續支持本刊，多謝多謝。

sakura ki代答

悟空：

小弟首次來信，希望能逐一解答我疑難。

1.小弟本身有部PS，亦打算買一部PS2。現時的水貨大概多少價錢？合理與否？

2.何時會有PS2行貨到港？

3.除了一些PS GAME可以對應PS2之外，有甚麼PS配件可以對應PS2呢？(例如手掣、PocketStation、AV線、memony Card等。)

4.現時有沒有ps2 game值得一玩？而近期有甚麼PS2大作登場呢？

5.《機戰α》會不會在PS2上登場？因小弟打算在PS2上玩《機戰α》。

6.最後一題，玩時水貨PS2有沒有內置modem？如有何時可登記上網及有甚麼網上對戰遊戲？如沒有，何時才可進行網上對戰呢？

祝銷量(鰻登り)←(直線上漲)

From：忠實讀者中山雅史

覆中山雅史

1.現時PS2水貨的價錢大約是3400港元左右，隨機附送手制x1、AV線x1、電源線x1、記憶卡x1和一隻看DVD用的SYSTEM碟。

2.暫時仍未知道香港何時才會有PS2的行貨推出。

3.對應PS2的配件有手制、各種影視輸出線(AV、S端子)、電源線等都是對應PS2，而SAVE卡方面雖然可用於PS2中，不過只能對應PS遊戲，遊戲PS2的遊戲的不能使用的。

4.現時為上值得一玩的遊戲有剛推出的FILA足球遊戲，這也是近期PS2一隻大作。.

5.相信這機會已是不可能，遊戲廠商不會將一隻已推出遊戲

推出在其後繼機上。

6.現時PS2是沒有內置MODEM的，而且仍未知道何時才會有上網的計劃。

悟空

悟空先生：

我有一些關於電腦及貴刊問題，希望閣下能幫小弟解答。

1.我是用56K上網的(超人那個呢)，你們的「gameplayers.com.hk」開了之後，我差不多每日也有上去瀏覽的，但不知道為何到了5月中左右便開始不能進入，它每次都說找不到伺服器，但進入其他的網頁是沒有問題的，原因何在呢？我的電腦開始有無病嗎？你們有「工程」？還是……？

2.你們會為《機戰α》製作如《龍之戰士4》的別冊攻略嗎？

祝你們工作順利，不同晚晚開夜車

讀者Gunbuster上

覆讀者Gunbuster：

1.最大的原因相信會是閣下電腦中的FLASH出現問題，你可以嘗試下載一個較新版本的FLASH，看看會否還是這情況。

2.相信看了今期附送的別冊攻略你已經得到想要的答案。

悟空

TO悟空：

我係第一次寄信來「花果山信箱」，請你可以好似福田咁刊登的封信。

1.稿費呀，我要稿費呀……！！點解我124期「讀者擂台」的稿費重未寄來呀？

2.你認為有乜DC Game係必買？

3.你俾BOF4幾多分(十分滿分)？

4.請問《VIRTUA STRIKER ver.2000.1》中有冇旁述？

5.你最期待邊五隻DC Game？

6.DC在日本的銷量係咪連Saturn都不如？

7.你認為DC滙收場會唔會同Saturn一樣？

8.你認為《FF IX》D人設好唔好？

9.你認為DC版《ALPHA》以3D表達的效果會唔會好？

10.你期唔期待PS隻《ALPHA》？

祝早日升職

FROM：十分期待稿費的MG加大魔2號

覆MG加大魔2號：

1.筆者已代詢問過，支票已經寄出，閣下於不久將可收到。

2.在DC所有遊戲當中筆者以「CRAZY TAXI」是隻非買不可的遊戲。

3.此遊戲筆者會給9分。

4.遊戲中是沒有任何旁述的。

5.筆者最期待的DC遊戲有莎木二、街霸3.3、機戰ALPHA、立體網球和首都高2。

6.其實現在還未可以這樣說，因為DC只怕推出了一年多的時間，而Saturn已有四年，單以現在的成績便說連S.S也不如未8有點言之過早，還是再看久一點吧。

7.以現時的情況來看，DC在日本的情況雖然不太理想，但在外國的情況大家亦有目共睹，明顯與當年S.S的情況完全不同，照筆者估計DC將來必可與將在美國發售的PS2爭一日之長短。

8.角色好與壞要視乎玩家本身對遊戲的喜愛程度，因為喜愛程度不同對遊戲的評價也會不同，以筆者來說，筆者比較喜愛以往FF的角色設定，所以今次遊戲廠商將角色變回過往的設定，筆者覺得非常之好。

9.現在已有很多遊戲可以看到DC本身在3D畫面的成績，筆者相信DC版的ALPHA應該會有不錯的表現。

10.現在遊戲已經推出，質素好與壞大家也很清楚，筆者對遊戲的評價是值得一玩。

悟空

悟空：

你好！我有一些牧場物語的問題，請你解答！

1.我在電視內看到賣廚具的廣告，但無論我點按制都條法買酊，究竟點樣才可以買到呢？

2.雜貨部內，有一張紙和粉紅色櫃的東西是什麼呢？又有何用？

3.點解在春天，小矮人不幫我呢？

4.我想種士多啤梨，但雜貨屋卻沒有售，究竟在哪先可以買到呢？

希望你盡快刊登！Thank you！

小玲子上

覆小玲子：

1.購買電視介紹中的廚具，只要留意介紹中的電話號碼便會清楚。

2.筆者不知你所說的兩種道具是甚麼，你可否將兩種道具的日文名字抄下來再寄給的呢？

3.須要小餵人的幫忙，必是令他們對主角的好感度到達一定程度才可，令好感度增加的其中一個方法便是送禮物，只要不斷送一些他們喜愛的禮物他們對主角的好感度便會慢慢上升，而他們喜愛的物品也有很多種，而最之化算的就是小麥粉，當他們對主角的好感度到了某程度，主角便可向他們提出要求，他們便會問玩家希望他們替主角做甚麼工作，而每一次要求可以令小矮人替玩家工作一星期，當期限完結後便要再次提出要求。

4.想種植士多啤梨必須先要有溫室後才可在雜貨店購買，而溫室的出現方法則是向流動商人購買一種子才可興建溫室。

悟空

TEXT BY隨風

秘密技攻

歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——





彈艙1：破壞之王！

遊戲：瑪莉工作室GB、艾莉工作室GB 機種：GameBoy

提供者：《遊戲誌情報組》

大家玩《瑪莉/艾莉工作室》的時候，有沒有留意在房間的角落有一個地球儀呢？大家有沒有走過去轉轉它呢？不過小心喲！瑪莉和艾莉看上去雖然很斯文的樣子，但因為性格問題其實是破壞王一個，假如玩者不小心使用她們在地球儀前不斷按A掣的話，可是會把地球儀弄破的！聽我這樣說後，相信會有很多讀者立即走去把地球儀弄破，盡顯出瑪莉及艾莉的「粗暴本色」吧？

彈艙2：反斗秘技



遊戲：TOP GEAR RALLY 2 機種：Nintendo64

提供者：《遊戲誌情報組》

覺不覺得只是玩賽車遊戲太悶呢？也許這個秘技可以幫到你喲！在有旗幟的畫面時按入下列的指令，就會出現一些特別效果。想試試嗎？那，去表吧！

效果	指令
車子不會受到損害	L、Z、ス、+↑、↑
車子會向上飛	Z、C→、L、+↑、→
畫面會上下倒轉	C↑、Z、ス、+↑、↓
前方視點加強速度感	Z、C←、R、+↑、→
車輪變成蛋形	R、C→、ス、+↓、Z





彈艙3：重要道具好易得

遊戲：ETERNAL RING 機種：PlayStation 2

提供者：《遊戲誌情報組》

在《ETERNAL RING》中，有一樣十分重要的道具，可是要得到它的話過程卻非常麻煩，各位猜得出是哪個道具嗎？這件道具就是「POWER OFF MOVE」(パワーオプムーブ)了！可是，現在竟然發現了一個可以輕易取得此道具的方法，各位是不是很高興呢？好喇，其實各位只要在很多樹的地方的最下層中，找出有切割位的樹，各位只要調查那兒就可以得到「POWER OFF MOVE」了！方便吧？











彈艙4：隱藏球場任你選

遊戲：WORLD STADIUM 4 機種：PlatStation

提供者：《遊戲誌情報組》

這隻《WORLD STADIUM 4》已經推出了好一段日子，現在終於有它的秘技了！而且還是一個很實用，挺大型的秘技喲！喜歡這隻遊戲的朋友一定好開心吧？好了，現在立即告訴你，有什麼秘技可用！





買球場：

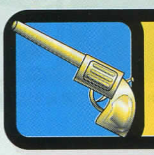
喜歡這隻遊戲的朋友，你想要多點球場嗎？可是，你必需付出「代價」喲（以惡魔的聲音說出），說笑罷！其實遊戲中一共有五個隱藏球場，各位可以把它們買下來，可是它們的價錢皆不便宜啊！好了，現在說為大家講解該如何購買吧！首先要把球場中的投幣孔變成777，跟著在遊戲時間的晚上再回到球場就可以購買喜歡的球場了。以下的表就是各球場的價錢，買好後記得儲存，不然就只好節哀順變了！

河川球場	10000
帕加利(ピツカリ)球場	20000
五稜郭球場	50000
度魯亞加(ドルアーガ)球場	76500
利諸(リツジ)大球場	500000



OPEN戰使用隱藏球場：

既然把球場買回來了，自然不可能不使用只把它空放著吧？那現在就教你如何使用隱藏球賽！首先買好球場後把它儲存起來，跟著就重新開機並讀取該記錄。出現了想要的球場後就把R1及R2一起按著繼續遊戲。

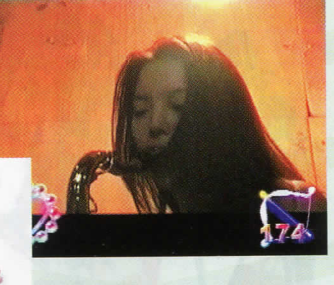


彈艙5：爆完機先睇得

遊戲：LOVE STORY 機種：PlayStation 2

提供者：《遊戲誌情報組》





喜歡《LOVE STORY》的朋友相信已經玩爆了這隻遊戲了吧？而這隻遊戲爆機後會多出一個叫做「THEATER MODE」的模式，可以讓大家再次重溫遊戲的劇情，大家又有沒有試過呢？原來這個模式中，有一點小秘技可以使用，而且效果還挺有趣呢！

看看不同角度的莉娜：

首先各位把L1及L2同時按著的話，就會成為隱藏視點，莉娜並不會感受到玩者的存在，可以看到毫無戒心的莉娜。而想讓她知道你的存在，跟她聊聊天的話，就同時按著R1及R2，改成人形視點。



聽聽他們內心的說話：

當遊戲中的其他重要人物一個人的時候，各位可以向他們發射心之箭聽聽他們內心的說話，不過要注意此時他們是知道玩者的存在的，有可能會聽到一些罵你的說話喲〔笑〕。

彈艙6：有點特別東西呢！

遊戲：星之卡比64 機種：Nintendo64

提供者：《遊戲誌情報組》

一隻以可愛人物作賣點的遊戲，各位喜歡玩嗎？不如果各位是此作的fans的話，現在為大家介紹的秘技就一定很適合你了。好了，事不宜遲，立即就為大家介紹介紹！但請大家留意，想用此秘技的話，一定要先把遊戲中所有的水晶集齊才可以出現此秘技啊！





Boss記錄(ばすぶつち)：在遊戲的「設定模式」中，各位將可以找到「Boss記錄」這一個新項目。在這裡各位可以跟所有BOSS連續對戰，由第一關開始直至最後一個。

全部觀看（ぜんぶみせる）：在遊戲中有不少的動畫片段，各位是不是很想重溫呢？在「電影模式（ムーピー）」中各位可以找到「全部觀看」這個新項目，各位可以在這兒重溫遊戲的最初及結局畫面。



TEXT BY MS

Emerald Dragon

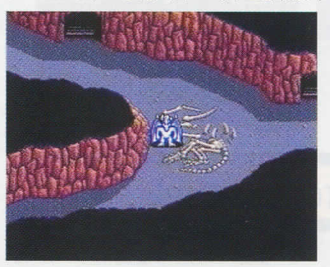
製造商：NEC
發售日：1994年1月28日
價格：7800日圓
容量：CD-ROM
PC-ENGINE SUPER CD-ROM／ RPG





曾大受歡迎的PC遊戲

說到底這遊戲不能說「殘」，不過它在1989年時推電腦版後卻大受歡迎，曾一度推出五個電腦版本，分別是X68000版、PC98版、PC99版、MSX版和TOWNS版，那就是在1994年時被移植到PC-ENGINE SUPER CD-ROM上的《Emerald Dragon》，遊戲除了完整地移植外，還有超豪華的聲優陣容，在當時來說最強的遊戲機(超級任天堂)都不能做到，可謂最高水準之作，所以特此介紹它，不知有幾多讀者記得它？



木村明廣作人設

相信大家看到此遊戲的人設，都有似曾相識的感覺，那當然的！因為他曾為不少遊戲作人設，他就是木村明廣，除了《Emerald Dragon》外，還有、《FIEND HUNTER》、《獸族十二神徒傳說》和PS的《亞魯拿姆之翼》都是由他擔任人設，當然擁有不少Fans（包括筆者在內）。



◆女主角──THAMRIN

◆男主角──ATORSHAN

精彩的故事內容

遊戲的故事內容絕對不弱，雖然世界設定並不十分壯大，但是其故事內容非常精彩。遊戲中的世界是一個龍與人類共存的世界，是一個叫伊蘇巴的地方，在大陸的西面，人們均稱那兒做「聖地」，那兒是龍與人類共存的樂園，可是卻有人將那片土地下咒，那些歡樂的日子從此告一段落。

龍們將聖地捨棄，到一個沒有人知道的地方繼續生活，就這樣牠們在那兒隱居了2000年…一天，伊蘇巴被魔軍侵略，勇敢的艾魯巴特王國軍進行抵抗，可是魔軍出現了一名將軍，將局勢轉過來，他的名字叫「奧斯多拉哥」…



突然不知從那兒來的一艘人類船隻，遇難後進入龍隱居的地方，龍從殘骸中找到僅有一名年幼的女孩是生還者，於是便將她救起，當時同樣年少的青龍ATORSHAN亦在現場，由於少女受到遇難的衝擊而失去記憶，白龍便為她取名為THAMRIN，並由ATORSHAN照顧。

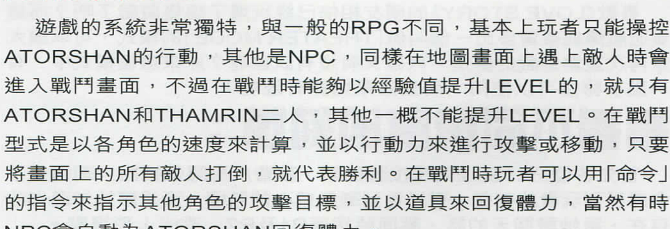


經過了15年的時間，ATORSHAN仍對於3年前白龍要求THAMRIN返回人界一事而不滿，當日THAMRIN見過白龍後便決定回人界去，ATORSHAN便將自己的左角折下，送給她作旁身之用，當有危險的時候，以這角號來呼喚ATORSHAN，如今ATORSHAN聽到THAMRIN的呼喚，並決定到人間去，白龍見他這麼堅決，只好讓他前往人間，並為了他能在人界活動，並吩咐他利用「銀之鱗」變成人類，避開人界的咀咒。ATORSHAN準備好一切後立即前往人界，找尋THAMRIN…

◆在PC-ENGINE版有動畫看和配音呢！

遊戲系統

遊戲的系統非常獨特，與一般的RPG不同，基本上玩者只能操控ATORSHAN的行動，其他是NPC，同樣在地圖畫面上遇上敵人時會進入戰鬥畫面，不過在戰鬥時能夠以經驗值提升LEVEL的，就只有ATORSHAN和THAMRIN二人，其他一概不能提升LEVEL。在戰鬥型式是以各角色的速度來計算，並以行動力來進行攻擊或移動，只要將畫面上的所有敵人打倒，就代表勝利。在戰鬥時玩者可以用「命令」的指令來指示其他角色的攻擊目標，並以道具來回復體力，當然有時NPC會自動為ATORSHAN回復體力。





◆角色下方有行動力計

◆只有ATORSHAN和THAMRIN二人能升LEVEL

還有第七個版本

除了電腦的五個版本和PC-ENGINE的第六個版本外，還有第七個版本，那就是「SUPER FAMICOM」的版本，這個版本與之前的有少許出入，最明顯的就是戰鬥系統，它加插了ATORSHAN變身成龍的系統，使戰鬥時更加有趣，而最獨特的地方，當然是在故事的中段，ATORSHAN和THAMRIN二人的EVENT中，有一段配音，當筆者聽到那後配音時真是非常感動啊！



◆SFC版的《Emerald Dragon》



◆這EVENT有配音的，真是非常感動！

街頭GAME霸王 ZERO

Text：綠毛小春

強烈譴責！

MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

DC PS2代替基板經營 實屬違法！

最近小弟就同CAPCOM香港總壇高官食過便飯，當中都收到唔少風過大家聽，不過當中由於太多係高度機密而且部份唔係街機情報，所以只可以講少少過大家聽。首先就係基板銷售數字再創新低！不過講明，呢個新低唔單只係C記而係成個街機市場，而當中最大原因就係現時主力街機基板NAOMI，受到專業之非法人士挑戰。話説最近小弟就見到部份遊戲機中心(←當中包括小型及大型)，竟然利用DC經營生意，而且仲係大家入錢唔少之《MARVEL vs.CAPCOM 2》；不過由於小弟對C記出品特別在熟悉，加上又有線人教路，先至可以分得出係「DC版」。另外，暗黑情報顯示，由於有唔少機友都想玩《S.F.EX 3》，所以專業人士亦已經成功將PS 2改頭換面為「基板」！小弟都想見到機舖同開發商、代理發生不愉快事件，希望有關人士盡快收手，因為現時仍未有所行動，並非代表不會進行控告。



■不妨留意《MARVEL vs.CAPCOM 2》畫面上方Insert Coin字樣，DC和AD版有一定的分別，(圖為DC版《MVC 2》)。

LAGA 街機商會成功爭取！不過……

早陣子就同各位提及過LAGA香港街機商會就代表街機行業，向政府爭取更有效的全新經營方案，而當中最受大家關注之點就係爭取延長至零晨二時收舖；現時所知，有關方面亦未作出確實回覆，不過LAGA方面亦草擬延遲開舖、延遲收舖，以不超越政府既定的營業時間為本，再一次要求發牌部通容。

另一方面，原來LAGA亦同時要求電檢方面可以將尺度輕減，令玩家及經營者可以得到更多遊戲的選擇。而這要求亦已經得到有關方面的答允，雖然只是代言人的口頭承諾，但是5月初的《中國鋤大D》便是有關方面履行承諾的有力証據。有好亦有壞，其實早前LAGA已經向有關方面伸請，以某一遊戲機中心測試延長營業時間是否可行，但是還未開始已經被拒，看來業內人士以及機友仍得想想如何給予政府壓力……

暑期大作 推出日期決定！

截稿前所知，SNK之《THE KING OF FIGHTERS'2000》(暫稱)將於七月二十二日推出，而CAPCOM之《CAPCOM VS. SNK MILLENIUM FIGHT 2000》則暫定於八月二日推出。不過由於以上日期仍只是，出貨表中「暫時」之日期，事關出貨表通常都會一個星期改一次……仲有就係《THE KING OF FIGHTERS'2000》聽講話五月二十五日就已經於關西NEO GEO LAND進行LOCATION TEST，之但係小弟就唔多見日本方面有玩家「唔覺意」玩過或者拍到任何有關片段，所以就小弟推測都係延期居多(一個LOCATION TEST)，如果想第一時間知道以上兩大作之進一步消息，敬請密切留意！順帶一提，小弟最近正「獨力」反對某不幸消息，稍後時間再同大家講，下期見！

※歡迎向本欄提供意見或資料，如欲連絡請來信至：香港灣仔駱克道33號福利商業中心7樓Gameplayers編輯部，綠毛小春收。





TEXT: IKI

一個水晶傳奇，見証人間幾許「愛」‧‧‧‧
《太空戰士》網頁篇



相信在芸芸眾多讀者當中，也總該有不少是RPG遊戲的Fans罷！個人而言，自從91年《Final Fantasy IV》(又稱：《太空戰士4》)推出以來，筆者已「不幸」成為了《Final Fantasy》的死硬派(←一不可不按：我實在接受不了《太空戰士》這名字，而且把「Final」「Fantasy」兩字拆出來也絕不會和「太空戰士」有關！)。特別在香港方面，自1997年《FF VII》推出以來，由於當中「超」美型的人設，坊間立即掀起一股《FF》熱潮(先前的《IV》、《V》、《VI》集並不算大HIT)，隨後在99年推出的《FF VIII》更這股熱潮推至頂點。觀乎《Final Fantasy IX》這超級大作將於近日(7月7日)推出，到底不靠美麗人設為賣點，而返回以夢幻氣氛為主的今集能否把昔日的《FF》熱再繼續延續下去？大家唯有拭目以待。而今次，筆者將會刊登多個與《Final Fantasy》相關的網站，希望各位《FF》迷喜歡。



Final Fantasy File

http://home4u.hongkong.com/entertainment/games/leonlai666/

在這個網頁內，其中內容是以《V》、《VI》及《VIII》為主，當中3集的介紹也包括了人物、劇情、技巧介紹及圖片，是了解《V》、《VI》及《VIII》3集時一個不可多得的網頁。留意這是一個中文網頁。



Final Fantasy Forever

http://fly.to/ffforever

在這個網頁內，其中內容是以《I》、《II》、《III》及《Mystic Quest》為主(《IV》、《V》、《VI》、《VII》、《VIII》及《Tactics》當未完成)，當中網頁的內容包含了模擬器、金手指、攻略技巧和FF介紹。其中網頁收錄關於《IX》的資料有一看的價值。留意這是一個中文網頁。



Final Fantasy Heaven

http://home4u.hongkong.com/entertainment/games/vespertineff8/

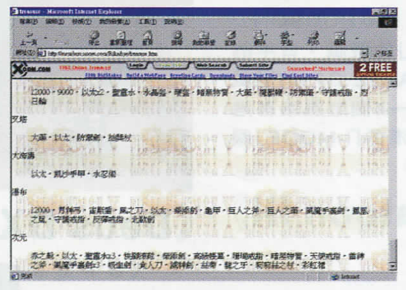
在芸芸眾多集《FF》當中，相信《VIII》在港算是最流行的一集。這是個內容包羅萬有的網頁，內容是以《VIII》為主：如角色介紹、機械介紹、武器介紹、魔法介紹、道具介紹和攻略，是一個不可多得的網頁，各《VIII》代Fans務必留意。留意這是一個中文網頁。



妄想網上網站

http://members.xoom.com/RikaAya/

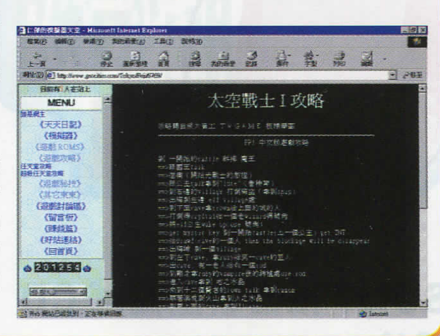
在這個網頁內，當中內容全部也是以《Final Fantasy V》為主，當然也包括了《Final Fantasy V》的攻略。同時，網頁內亦收錄了一個資料頗為完整的「資料庫」，是攻略《V》時一個不可多得的網頁。留意這是一個中文網頁。



仁傑的模擬器天堂

http://www.geocities.com/Tokyo/Fuji/6769/

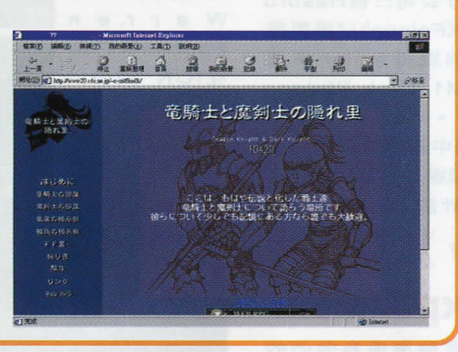
先旨聲明，本人絕非鼓吹各位使用模擬器，因為這是等同於侵犯知識產權。之所以介紹這網頁，全因其攻略內容包括了由《FF I》至《FF VIII》的攻略資料，絕對有一看的價值。留意這是一個中文網頁。



Dragon Knight and Dark Knight

http://www20.cds.ne.jp/~o-zi/dkadk/

在《FF》的世界內，龍騎士及魔劍士也是充滿魅力的角色，這個網頁內，其內容收錄關於龍騎士及魔劍士的資料補充。是研究龍騎士及魔劍士時不可多得的一個網頁。留意這是一個日文網頁。



Final Fantasy 2000

http://ffxxall.virtualave.net/

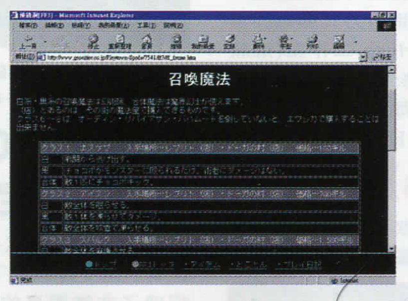
基本上，這個網頁是以有關《FF》全系列的介紹部份為主，當中並收錄關於歷代《FF》的攻略及資料補充。更重要是收錄了不關於《IX》、《X》及《XI》的資料，是一個不可多得的網頁。留意這是一個日文網頁。



飛鏡洞

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/7541/

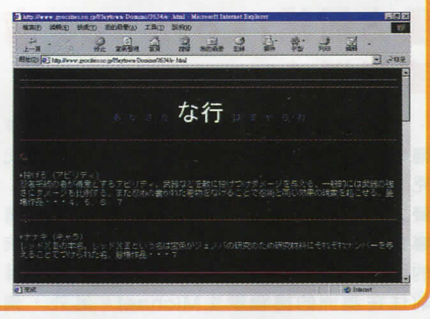
在FC三集《FF》中，以《III》最為人所津津樂道，而在這個網頁內，其內容全部也是以《Final Fantasy III》為主，當中內容包括了《Final Fantasy III》的攻略，同時亦收錄了《III》的Item Data。留意這是一個日文網頁。



FF Castle

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/3634/

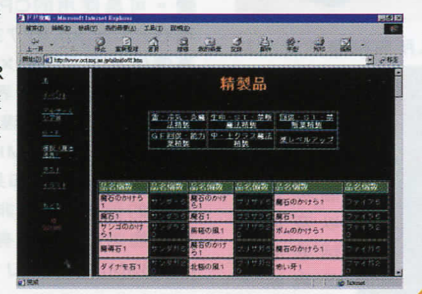
一個專為全《FF》系列而設的網頁，其內容主要也是以「攻略」、「BBS」、「CHAT」、「CG」、「MIDI」、「小說」等為主。此外，在網頁中大家亦可得到大量《FF》遊戲系列的用語闡釋。留意這是一個日文網頁。



Gamer's Moon

http://www.oct.zaq.ne.jp/nikaido/gamepage.htm

在這個網頁內，其內容主要有「攻略」、「BBS」、「CG」等。基本上，這個網頁的攻略部份分別有《FF VIII》、《SAGA FRONTIER 2》等，而畫廊部份的畫更有不俗的質素。留意這是一個日文網頁。

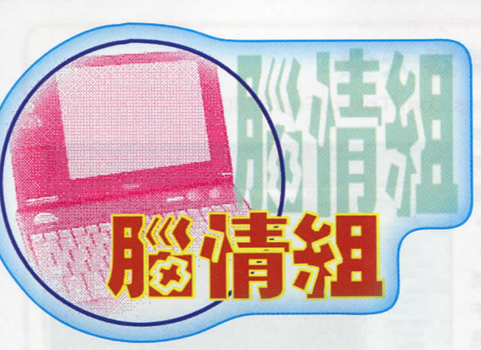


Square Official Homepage

http://web.square.co.jp/

若說到《Final Fantasy》，則不能不提「她」的生父-Square。基本上，這個網頁是Square的公式網頁，網頁內容包羅了Square旗下大量作品的資料，是個不可多得的一個網頁。留意這是一個日文網頁。





SONY推出新型高端CD系統"SACD"

SONY近日宣布，該公司在下個月推出稱為"SACD"的新型高端CD系統，價格只有目前產品的四分之一。這種SACD (Super Audio CD) 的第三個版本的價格只有8萬日元(合730美元)，而現有產品的價格則高達35萬日元(合3200美元)。這樣，那些高端產品也可以進入尋常音樂愛好者的家庭。(IKI)

IBM將推出Linux平台大型主機

IBM於週三表示，將為S/390大型電腦主機，提供支援Linux平台的軟體及相關服務，執行另類的新式作業系統。IBM擬將主流產品全面支援Linux平台，而S/390正是最新的計劃之一。通常開放來源程式的開發者會彼此分享與出版軟體，IBM的新策略將使Linux開發者與保守封閉的企業文化相結合。(IKI)

警方抓錯I Love You病毒元兇？

全球人士也認為住在馬尼拉的一對年輕情侶是這次施放「I LOVE YOU」病毒的元兇，不過至少有兩名電腦防毒專家指出，警方抓錯人了。斯德哥爾摩大學電腦防毒專家Fredrik Bjorck認為癱瘓全球電腦系統的「我愛你」病毒，施放者應該是23歲、目前住在澳洲的德籍學生Michael。另外，美國麻州電腦病毒專家James Atkinson也說，23歲的Michael是涉案元兇，不過他相信這位Machael應該是住在馬尼拉市郊，和Reomel Ramones的住所相距不遠。(IKI)

VERUS反擊戰

美國電腦專家於近日表示，又有一種電腦病毒正在侵襲世界各地的電腦。其破壞力比最近的「我愛你」電腦病毒更強，但是擴散的速度似乎較慢。美國司法部長李諾表示，此一名為new love.vbs的病毒特別可怕，是因為它在每次攻擊時就會自動改名，這使電腦使用者和防毒程式更難偵測。(IKI)

『i-MODE』將侵入香港

香港最大的流動電話公司—「和記電訊公司」得到了日本NTT公司的技術支援，在五月下旬起，就要開始供應「i-MODE」的服務了！其中的一個服務是日本HUDSON公司製作的「MIRACLE GP」的遊戲。日本的HUDSON公司除了「MIRACLE GP」的遊戲外，還要在今年內提供3～4個遊戲給香港的和記電訊公司。看來香港的「i-MODE」服務可是來勢洶洶啊！(IKI)

《M1 Tank Platoon III》停止開發！？

Hasbro停止開發該公司的戰車模擬遊戲，理由是要併入《Gunship！》(《飛行坦克！》)之中。自從MicroProse發售了最新的《M1 Tank Platoon》的戰車模擬遊戲已有2年了，而這家遊戲發行公司已被Hasbro買下，也決定停止開發《Falcon》(《捍衛雄鷹》)這套有悠久歷史的遊戲系列。美國GameSpot最近獲悉《M1 Tank Platoon III》的開發已經被取消了。

Hasbro在正式聲明中表示希望能夠更擴展戰鬥模擬遊戲，超越過去的地位，所以將開發資源集中到新的計劃上。」(IKI)

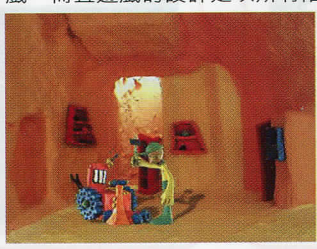
《Majesty》資料片《Northern Expansion》

Cyberlore工作室整準備為他們的《Majesty》製作資料片。在上週喧嚷的E3電玩展中，Hasbro宣佈了製作《Majesty》資料片的消息。資料片的名字是《Northern Expansion》。資料片中將有13個新的史詩般的任務，當然也會有更多的怪獸與魔法。同時改良後的任務與遊戲進行方式編輯器也會附在資料片中。Cyberlore 工作室(這款幻想帝國經營遊戲的原創公司)正在為完成《Northern Expansion》而努力，希望及時趕上預定6月21日的上市日期。(IKI)

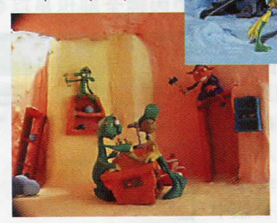
《Clay Dreams》遊戲介紹

《Clay Dreams》這款由Avalon Style Entertainment所製作的冒險遊戲，最大的特色就是在於遊戲的角色及背景都是由黏土所構成。《Clay Dreams》是一款輕鬆愉快的冒險遊戲，而且遊戲的設計是以所有階層的玩家為對象。遊戲中有豐富的謎題、40多個場景、以及如童話般的遊戲氣氛。





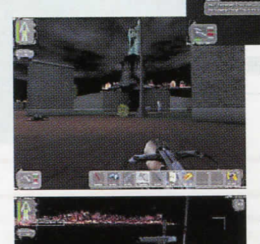
《Clay Dreams》預計2000年第四季上市。(IKI)

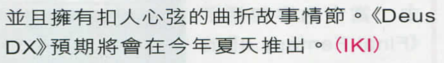


《Deus DX》遊戲介紹

《Deus DX》是Warren Spector即將推出的下一套動作角色扮演遊戲，這款遊戲是由Warren Spector與它位在ION Storm Austin的小組所研發，他同時也是《Ultima Underworld》(《地下創世紀》)以及《System Shock》(《網路奇兵》)的共同創作者。這款電腦遊戲結合了角色扮演、動作、冒險、以及第一人稱的射擊遊戲，遊戲將會反應真實世界中的混亂與混沌，並且擁有扣人心弦的曲折故事情節。《Deus DX》預期將會在今年夏天推出。(IKI)







X-Box的CPU的頻率數還尚未決定?

最近微軟的X-Box的新消息暫時沒有像前一陣子那麼熱了。而X-Box的公式網頁經過了非常漂亮的大幅更新，但是在裡面發現了令人感到興趣的部分。這個令人感到有趣的是X-Box與PS-2的基本性能互相比較的網頁。以前所發表的X-Box的CPU速度是600MHz，可是在這個網頁上所寫的是733MHz。雖然這只是個速度上小小的改變。可是使用的CPU是Pentium III。雖然現在Pentium III 733MHz的市場價格仍為高價位，可是距離X-Box的發售日期仍有一段距離。而這個發表上寫著733MHz的理由應該是認為當到達X-Box的發售日期時Pentium III 733MHz也下降至合理的價位吧。換句話說，如果CPU的降價速率超過當初的預測(這是非常有可能的)到時候正式發售的X-Box也有可能裝載超過Pentium III 733MHz的CPU。(IKI)

今次做夜市小販

BY隨風

發售商：華彩軟體
發售日：預定5月
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

不再開商鋪，今次玩「擺街」－

老是玩什麼「夢幻XX」、「模擬YY」，各位不覺得有點悶了嗎？如果各位跟我有相同的想法的話，不如一起試試這隻《搶救貧窮大作戰》吧！遊戲雖然還是經營食品店，不過新鮮感卻不低。因為今次所經營的不再是「店舖」，而是「檔攤」，嘗試一下當夜市小販的滋味吧！





每個人都有過去－



在遊戲中一並有十個角色可以供玩者選擇，當然每個角色的特色皆不同。像不幸失業的中年先生、本來做著不太好的行業的開放辣妹、或者智商一百八十的電腦高手，他們每個人都有不同的過去，但有一個共通點，就是都想成為富翁、擺脫貧窮。到底他們最後可不可以完成心願，就靠玩者的經營了。

「擺街」擺到全世界－

既然想成為富翁，只在街上做小販又怎能滿足到他們的需要？在慢慢的經營下，例如挑選食物及員工、對顧客的態度等，會令玩者的「檔攤」不斷提升知名度，得到一定的金錢及知名度後，就可以考慮開一間真正的店舖，做得好的話還可以不斷加開連鎖店，令全世界皆有各位的店舖。



多多事件，是好或壞？－

經營一間店舖當然會遇到很多困難或特別事件，在遊戲中亦不例如。例如會發生被警察驅趕、被小流氓收保護費，亦有可能會被電視台訪問而一夜成名。當然發生好事是不錯，但發生壞事的時候也不要怕，因為遊戲中有很多道具可以幫忙各位，只要善加利用便能百戰百勝。另外亦會出現一些小遊戲，放下忙碌的工作休息一下吧！

找尋七位魔法使之路

BY隨風

妖太郎

發售商：聖教士
發售日：預定7月
遊戲類型：SRPG
系統需求：WIN95/98

光明路線的角色－

有關妖太郎： 妖太郎其實即是從前帶著七位魔法使把魔族封印的勇者，因為只有靈魂而沒有實體，因此不得不借用祈福娃娃妖太郎的身體。堊而國是他的故鄉，由於不想國家受到魔族騷擾，因此他決意要找出七位魔法使再次把魔族們封印。生性熱血具正義感，有時會因為不習慣新的身體而鬧出大笑話。



有關雪拉： 堊而國的二公主，亦是皇位的承繼人。因為熱心助人所以受人愛戴。不過其實她本身並不喜歡成為皇位繼承人，只希望能周遊列國一番，幫助有需要的人／妖怪。

大錯特錯－

名利真的這麼重要嗎？因為得不到皇位便攻打自己的國家？身為堊而國的大公主希拉，因為皇位傳給了她的雙胞雪拉而感到憤恨，更因而使用禁忌的魔法召喚出魔族攻擊自己的國家。幸好二公主雪拉因為受到勇者靈魂的幫助而沒事，為了把魔族封印勇者附身於祈福娃娃妖太郎身上，並出發去找從前曾把魔族封印的七位魔法使者。



黑暗路線的角色－

修司卡： 一隻身具強大魔力和來歷不明的妖怪，想為自己的同伴解開封印。可是因為自身的魔力被封住，所以只好找七位魔法使來解開魔族們的封印，是一個為了達到目的而不擇手段的人。

希拉： 堊而國的大公主，生性聰明，任何事皆一學即懂。但因為性格不好而得罪很多妖怪，人民亦不擁護她。其後得知皇位的繼承權被妹妹得到，令到內心感到不平衡，因此以禁忌的魔法來召喚魔族以證明自己是有能力治理堊而國，甚至整個世界。



BY隨風



發售商：聖教士
發售日：預定6月
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

玩遊戲學歷史

歷史過程再次重現—

一直以來最出名的歷史遊戲都非《三國誌》系列莫屬，它可是戰略遊戲中的表表者。不過如果各位是喜歡玩這類遊戲的話，現在為大家介紹的這隻遊戲也許會帶給各位新鮮感。遊戲的主題圍繞著「壬辰大戰鬥」，以動畫及劇情來表現出當時戰鬥的情況。

不聽老人言，吃虧在眼前—



由於朝鮮將整副心力都放在朝內的黨派相爭中，因此遊戲剛開始時該國的防範力已經很低。既然連防守都如此疏忽，更沒可能有強勁的兵力來準備隨時應戰！現在的朝鮮就像放在桌上，一口能輕易得到的肥肉一樣，誰會不心動？朝中大臣李珥進言「養兵十萬論」以作防範，只可惜高層卻未加以理會…



此時發現實太遲—



正當朝鮮疏於外政時，一直那裡虎視眈眈的日本已經養精蓄銳，慢慢開始她的侵占大計。第一步是想先得到朝鮮的信任，於是就希望合作共同攻打明朝。但日本在言詞間已誤傷朝鮮，所以朝鮮並未加以理會日本。不過很快地日本再次作出第二次交涉，朝鮮終於覺得不妥而派出使者探查，可惜因為兩位派出去的使者所說的話完全相反，令事情不了了之。最後，朝鮮終於發現日本的陰謀，想加強自我防衛，可惜已經太遲了！而好還有李瞬沈作好出戰的準備…

精美戰鬥活靈活現—

在戰場上火拼著的人們永遠是最英勇的，因為他們是為了自己的性命在努力著。而遊戲中的戰鬥畫面亦做得十分精美，電腦的解析度加上高超的科技，令當時的戰鬥情況好像真的現於眼前一樣。另外，也許是當時的文化問題，竟然會有魔法出現…請大家期待吧…

BY隨風

黑道英雄、白道敗類

教父

發售商：聖教士
發售日：預定7月
遊戲類型：SRPG
系統需求：WIN95/98

又一自由作品—

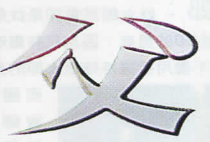
不知道大家記不記得之前曾經推出過一隻名叫《俠客途前途道標》的遊戲呢？當時那隻遊戲因為自由度高而頗受好評。而今次介紹的這隻作品同樣地沒有特定的結局，一切都由玩者隨自己的喜好來經營。不過遊戲仍會有一個最終目標，就如當時《俠客遊》是想成為一個大俠，今作則是成為一個人見人怕的地下教父。

童年陰影—

本來，主角的天真笑臉常掛於臉上，可是，因為自幼失去父母，為了活下去而歷盡人世間的人情冷暖。自此，以小小的身軀面對一切的主角決定拋棄童貞，背棄正道，不惜一切也要成為黑道大哥。到底主角能不能以狠毒的手法來排除異己的生存手法，在黑道中佔一席位，成為一個出色、毒辣的黑道大哥？



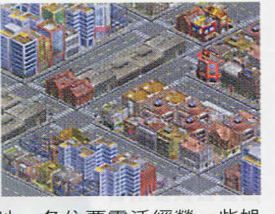
黑道難測—





別以為你那些黑道兄弟真的會跟你講義氣，現在可不是在拍電視劇呢！想要成為黑道大哥，首先就是要讓人信服。不過，想成為以武力讓人信服還是以言語來迷惑聽信你的人，就要看玩者的功力有多深厚囉！除了好好管理自己的一眾手下之外，亦要跟其他黑道的目頭或白道上的警務人員打好關係，有人拉一把總比人見人憎好吧？另外，不論是特定事件還是隨機事件，玩者都要好好地解決，只要一個不小心，也許整個劇情都改變了喲！

光明正大的賺錢—



你真的認為只要你成為了黑道的大哥，就會有無盡的金錢自動送上供你使用嗎？要用錢就需要自己賺，不過並不需要以勞力來賺取就是了。相信各位也知道一些比較龍蛇混集的地方，那裡大多也由一些「黑色社會」來經營的吧？同樣地，各位要靈活經營一些娛樂場所以賺取金錢以及鞏固自己的勢力！

TEXT：IKI

Freelancer

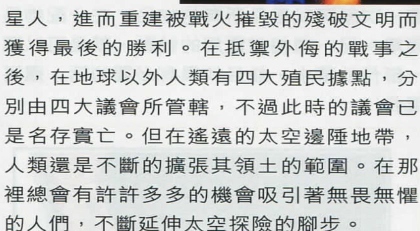
馳騁於星際的傭兵！

發行商：Microsoft
發售日：予定2000年
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

在剛過去的E3中，微軟利用E3攤位中的媒體播放室，舉行了一場30分鐘《Freelancer》之展示說明會，展示了大約10分鐘交代遊戲背景故事的開場影片。



內容



人類原本在太陽系中相互爭戰，因為強勢外星人的暴力入侵而暫時停止下來。人類終於還是選擇團結在一起，共同抵抗外星人，進而重建被戰火摧毀的殘破文明而獲得最後的勝利。在抵禦外侮的戰事之後，在地球以外人類有四大殖民據點，分別由四大議會所管轄，不過此時的議會已是名存實亡。但在遙遠的太空邊陲地帶，人類還是不斷的擴張其領土的範圍。在那裡總會有許許多多的機會吸引著無畏無懼的人們，不斷延伸太空探險的腳步。



動態市場？



遊戲中玩家將扮演一名「freelancer」，是許多獨立飛行員中的一員。這些飛行員接受各種不同的飛行任務，當然也會受僱於控制整個遊戲世界的四大議會。遊戲中玩家可以在不同的酒吧裡和不同的非人(電腦)角色交談，造訪器械廠房看看有什麼新配備可以加到自己的愛機上。玩家會遇到許多可能交付給你各種不同任務的人，理論上來說你會因為完成這些任務而賺得金錢，來購買更新更好的配備或是更新更好的太空船。玩家的名聲將隨著任務的成功與否消長。遊戲中最大的特色就是標榜「動態市場」的這個概念。什麼是「動態市場」呢？就是所有發生的事件都會對與宇宙中的資源開採，作物生長等等產生衝擊。據指出，甚至連玩家在遊戲中殺了幾名太空海盜，搶了多少貨船，都會對整個世界的經濟產生獲多或少的影響。



超過 300 個以上的任務

製作人Chris Robert說到遊戲中約有16種任務型態——貨船運輸任務、護航任務、搜索與殲滅任務、偵蒐任務、追求賞金任務、甚至走私任務等等。如此排列組合下來，微軟說會有超過300個以上的任務在遊戲中出現。而這些任務將由你與各個不同的星球上的太空站或是酒吧內的電腦角色交談後，交付給各位玩家來執行。

TEXT：IKI

Legends of Might and Magic

魔法門傳奇

發行商：3DO
發售日：予定2001年第1季
遊戲類型：AVG
系統需求：WIN95/98

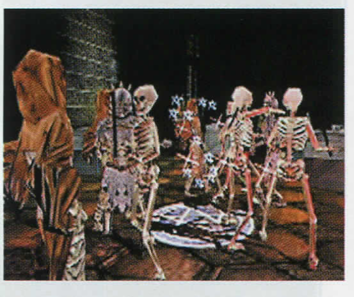
3DO目前正在開發他們相當受歡迎的《Might and Magic》系列的下一款作品。這款遊戲稱為《Legends of Might and Magic》，是一款以魔法門世界為基礎的第一人稱動作RPG遊戲，並結合了部分的角色扮演成分。它將會使用到Monolith公司的LithTech 2.0繪圖引擎，而且同時有單人與多人遊戲模式。

職業

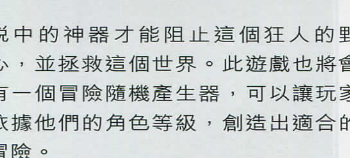
《Legends of Might and Magic》中將會有六種不同職業的角色可供選擇，包括弓箭手、牧師、戰士、十字軍戰士等等。玩家可以在四塊分開的世界中探險，並可以與另外五個玩家一起合作進行遊戲，或是與另外15名玩家展開死鬥。



遊戲主線



《Legends of Might and Magic》的遊戲主線是環繞在尋找一名進行時空旅行的狂人，他試圖扭曲整個歷史的進行。玩家必須找到一連串傳說中的神器才能阻止這個狂人的野心，並拯救這個世界。此遊戲也將會有一個冒險隨機產生器，可以讓玩家依據他們的角色等級，創造出適合的冒險。



TEXT：IKI

Dungeon Siege

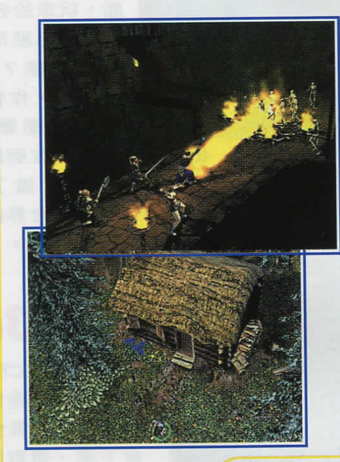
農夫鬥惡龍！？

發行商：Gas Powered Games
發售日：予定2001年初
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

《Dungeon Siege》是一款第三人稱3D動作角色扮演遊戲，是設定在一個具延展性，並是延續不斷的幻想世界中。遊戲的設計公司Gas Powered Games也為此遊戲加上了數種有趣的特點，包括馱運的動物；一次可以僅使用一瓶藥劑的部分，不須整瓶喝完；可以儲存撿回來的戰利品，像是護甲、武器、以及其他的物品；全新的物品管理介面等等。《Dungeon Siege》目前計畫將於2001年初推出。

故事

玩者在遊戲一開始時扮演一個單純的農夫，而角色的發展則是隨著玩者在遊戲中所做的不同決定而改變。故事開始於玩者的農地被不知名，且像狗的怪物給摧毀了，基於防衛自己的農地免於被這些怪物侵害，玩者開始踏上了征途。這場冒險會將玩者帶往所有種類的地形：高山、沙漠、森林、寒帶、地下城、礦坑、洞穴等等。有一項特點相當重要，就是這個3D世界是完完全全連續的。該遊戲的設計師宣稱已經將遊戲中讀取停頓的現象完全消除了。他們展示了一段由戶外的世界進到地底洞穴和地下城，完全沒有任何不流暢的感覺，同樣的，從房間內到戶外，也是同樣的流暢。另一個特點是遊戲中對垂直軸沒有作任何限制，所以設計師只要利用地城編輯器就可以隨他們的心意來製作任意層數的地城。

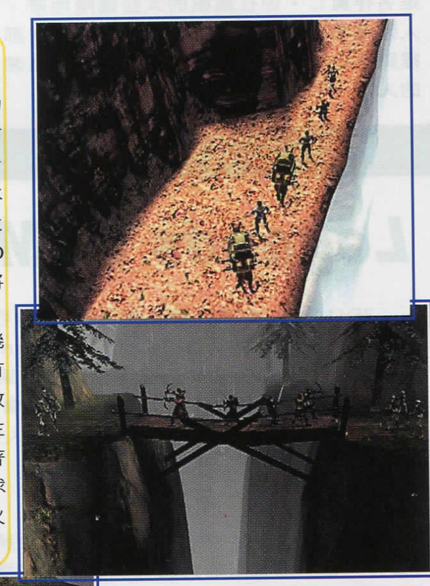


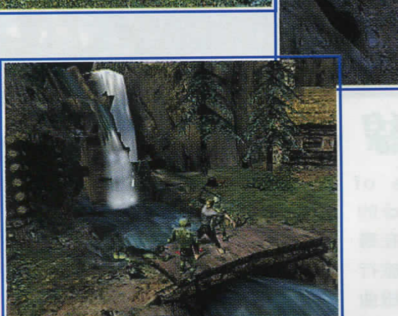
「協助者」與物品的管理

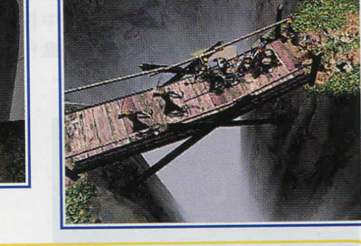
另一項有趣的特點就是遊戲中可以使用馱運用的騾子以及「協助者」，他們是被雇用的村民，並不會參與戰鬥，但是會一直跟隨著主角，並且收集戰鬥完畢後的黃金與其他的物品。協助者會自動將這些裝備與他們自己的物品放到騾子上，當他們發現到不尋常物品時，他們也會自動提醒玩者。每一樣從敵人那拿到的武器，玩家都可以拿來使用。遊戲中物品的管理是由一個相當直覺的操作介面所提供，它允許玩家一次就可以看見所有的物品，在分配物品上十分的快速簡單。另一項相當實用的特點，就是可以讓玩家一次只喝一部份的藥水，並且如果有必要的話，還可以將數種藥水混合。

怪物種類

在遊戲中玩家所遭遇到的怪物種類，與玩家所在的地點有相當大的關係。在展示中我們看到了一群的邪惡狗型怪物、冰怪、以及一群的骷髏兵。兩種大型的怪物可以充分展示出此3D引擎的能力：一隻巨型的蜘蛛將可以佔據到一整個螢幕的一角，一隻噴火的巨龍甚至可以大到幾乎填滿整個螢幕。兩隻怪物都有著令人畏懼的大體積與動畫效果。巨龍所噴出的火焰可以讓主角以最真實的方式著火，而對著一群前面提到的骷髏兵施展火球術，則可以展示出遊戲具有將火焰延燒至周圍鄰近物件的效果。











10人遊戲模式

也許這款遊戲最讓人感到印象深刻的特點應該是能夠一次控制高達10名的角色，而且全部都是分開控制的，這些角色更可以是散佈在整個遊戲世界的不同地方。在不同地點的角色間來回切換幾乎可以說是即時的，並且可以讓玩家為了某些策略目的而探索不同區域。這款遊戲也將支援多達10人同時進行遊戲的多人遊戲模式。

TEXT：IKI

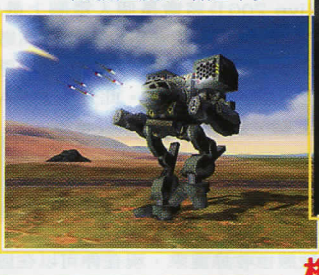
MechWarrior 4
第4次機甲爭霸戰！

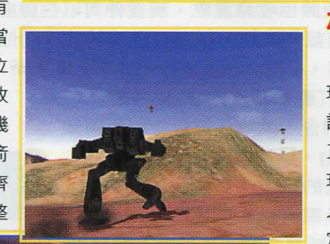
發行商：Microsoft
發售日：予定2000年
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

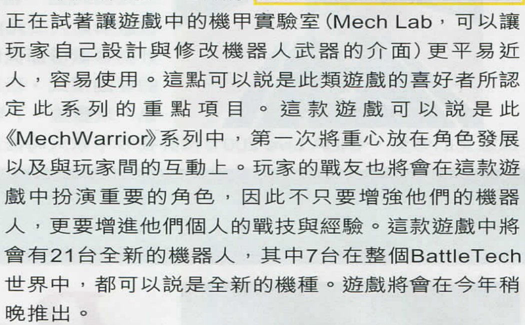
在E3中，在微軟的小房間中可看到最新開發中的版本的《MechWarrior 4》。看過了這款遊戲後，看來設計師在這段時間內已經讓《MechWarrior 4》的開發進度又增進不少。

更壯觀3D畫像

片段中最令人印象深刻的，就是遊戲超強的3D畫像。此引擎是專門針對這款遊戲所重新開發的，特點就是可以產生出相當漂亮的戶外場景。雖然目前沒有將高度這項要素整合入地圖來繪製出捲動的地形，但是所有的丘陵、山脈、以及峽谷都已經可以精確的表現出來，而且多邊型的邊緣十分圓滑，幾乎看不出任何不平整的地方。而這些巨大的機器人看起來也相當令人印象深刻。雖然這些機器人的結構模型相較於《3》中，並沒有很明顯的改進，但是移動效果看起來更加的真實了。當機器人的腳踏到地面時，會掀起許多灰塵，而肩膀部位也會隨著每一步走動時上下移動。另外雷射與火箭的效果也更壯觀了。我們看到了一段畫面，內容是當一台機器人爬上了山脊的頂端，由上向下看一大片的敵方火箭砲台對著遠方的地點齊射導向飛彈的效果。整個場景看起來就像是波斯灣戰爭中的情景一般壯觀。







機甲實驗室

根據微軟的產品經理Sebastian Motte所說，《4》的開發小組目前正在試著讓遊戲中的機甲實驗室(Mech Lab，可以讓玩家自己設計與修改機器人武器的介面)更平易近人，容易使用。這點可以說是此類遊戲的喜好者所認定此系列的重點項目。這款遊戲可以說是此《MechWarrior》系列中，第一次將重心放在角色發展以及與玩家間的互動上。玩家的戰友也將會在這款遊戲中扮演重要的角色，因此不只要增強他們的機器人，更要增進他們個人的戰技與經驗。這款遊戲中將會有21台全新的機器人，其中7台在整個BattleTech世界中，都可以說是全新的機種。遊戲將會在今年稍晚推出。

TEXT：IKI

Escape from Monkey Island
猴島小英雄

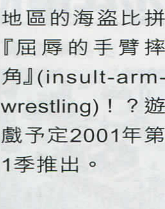
發行商：Lucast Art
發售日：予定2001年第1季
遊戲類型：AVG
系統需求：WIN95/98

《Escape from Monkey Island》是系列中首次採用完全3D的遊戲，在由2D轉換到3D上似乎表現得相當不錯。像《Grim Fandango》一樣，本作中由鮮豔多邊形組成的角色們，會在繪製好的背景中走著或是跑著。也如同《Grim Fandango》的特色，遊戲中的英雄Guybrush Threepwood，他的頭也會隨著重要(或感興趣)的物體與人物移動。此外像《Grim Fandango》的還有在與非玩家角色對談時，將有清單來選擇交談的內容，所有的內容都會是幽默的。

特色

本作將有數個遊戲玩法上與畫面上的特色。首先，目前的遊戲看起來非常的棒。儘管《Grim Fandango》由於題材內容使得遊戲看起來灰灰暗暗的，不過本作反而非常明亮，並且在顏色搭配上非常的多樣化，本作也比《Grim Fandango》看起來乾淨多了。特別的是在短暫的展示中，我們注意到幾乎沒有發現到任何貼圖的接縫與痕跡。遊戲將也會有幾項玩法上的進化，像是有可以讓遊戲中重要的物品、人物做上記號的選項，也包括在所有可能的行動上作記號，例如：使用某個物品在另一個物品或人物上，或是離開目前地圖區域等。自從遊戲中的對話有語音之後，對話時的字幕都可以完全關閉起來，而先前所提到那種額外幫助玩家的選項，將可以讓冒險遊戲的初學者更容易上手。





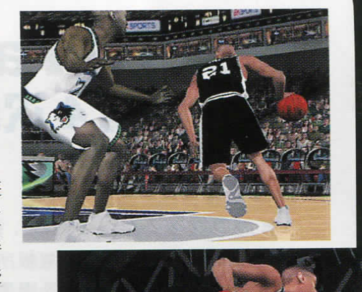
故事

遊戲的故事是發生在前代遊戲的數年之後；Guybrush把LeChuck放在冰上(實際上是如此)並與Elaine結婚。他們兩人正好度蜜月回來並回到了Melee島上，但是卻突然發現Elaine已被宣告死亡。就這樣，Guybrush與Elaine必須要到Lucre島，去拜訪Marley法律事務所，讓整件事回復正常。找出這個由神秘又野蠻的Australian大陸開發者，所策劃異常邪惡陰謀的開端；並與所有地區的海盜比拼『屈辱的手臂摔角』(insult-arm-wrestling)！？遊戲予定2001年第1季推出。

TEXT：IKI

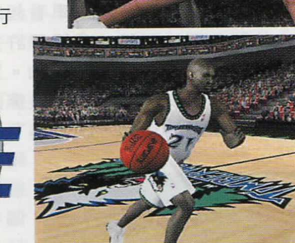
NBA Live 2001

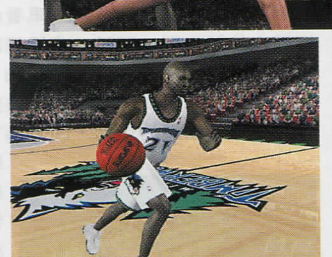
Do you want me to slam?



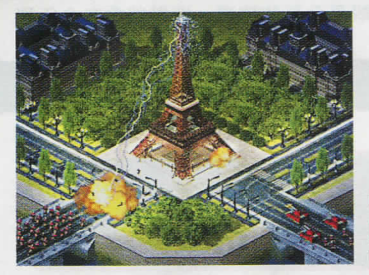
《NBA Live 2001》將會是個人電腦上最最具視覺震撼的籃球遊戲。它全新的繪圖引擎，使它可以運用更高數量的多邊形單元與材質貼圖來描繪球員，如此一來不僅外觀上可以更像球員本身，連球員特有的動作也能清楚的表達出來。此外，《NBA Live 2001》還有加入些新的動作的動畫，例如跳上、俯身防守、併步、飛身上籃，及籃下反身擦板等等。

發行商：Electronic Art
發售日：予定2000年秋季
遊戲類型：SPT
系統需求：WIN95/98





新模式



和《Madden 2001》(美式足球)一樣，《NBA Live 2001》把所有NBA球隊的教練也收錄進來，現在你可以在遊戲中看到他們站在場邊喊著球員，抗議裁判誤判。玩家可以清楚的看到他們隨著場內球賽進行的各種情緒反應。《NBA Live 2001》還多了幾種新的玩法，包括有「贏對手十分」的挑戰模式，大三元模式(註：得分，助攻，籃板數都超過個位數稱之大三元)，以及連賽三場的模式。針對喜歡慢節奏的玩家，新還加強了原有的球團模式，玩家可以扮演球隊經理的角色，來體驗一下球員交換，年度選秀及聽聽球探意見的感受。《NBA Live 2001》預計在今年秋天時推出，就在明年球季開打之前。

TEXT：IKI

Red Alert 2

發行商：Westwood
發售日：予定2000年11月
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98



蘇聯入侵美國？

《Red Alert 2》的故事延續第一集的劇情，但是這次變成蘇聯入侵美國。所以玩家將在美國本土跟蘇聯軍隊進戰鬥，因為美國被入侵所以其他國家的軍隊將開到美國本土上進行支援作戰。

遊戲特色

玩家可以在遊戲場景中看到華盛頓特區和紐約等等熟悉的地點。這次作戰單位也做了相當大的改變，步兵，工兵，和火箭兵在你下達命令進行防禦時，他們會在周圍建構防禦工事，玩家可以看到沙包出現在這些作戰單位的四周。這次步兵作戰單位也可以佔領建築物，當他們佔領建築物後，除了建築物的顏色改變外，作戰單位防禦能力也跟著加強。這個新的強化功能，將讓玩者在城市中進行艱苦的巷戰。所以在《Red Alert 2》中玩者的作戰方式將會變得相當不一樣。

步兵單位

步兵單位除了原有的攻擊能力外，遊戲還替他們設計一項新功能，如果他們去駕駛車輛，這輛車會根據兵種的屬性而改變，例如工兵駕車，車子變成維修車，火箭兵駕車，車子變成火箭攻擊車，所以遊戲中不同的車輛載具由不同的人駕駛，車子功能就變得不一樣。



蘇聯作戰單位



蘇聯作戰單位中擁有一個令人特別注目的Tesla 步兵，除了可以使用tesla進行攻擊外，他們可以站在Tesla Coil旁邊時，會讓Tesla Coil的攻擊頻率更快。最有趣的是間諜，這次間諜可以偽裝成敵方的作戰單位，玩家先選擇間諜，然後指向敵方的作戰單位，他馬上偽裝成敵方單位的模樣，最好玩的是他甚至可以偽裝成狗。除了這些單位外，盟軍的女英雌TANYA ADAM仍舊會出現，她的兩把Clot.45繼續幫忙玩家打擊入侵的蘇聯紅軍。遊戲中的作戰單位有多少種呢?總共有24個不同的作戰單位，其中16種是地面作戰單位，而另外的就是空中和海面的作戰單位。

終極武器？



講一下兩邊的終極武器，蘇聯是原子彈，遊戲中原子彈爆炸時，除了建築物被摧毀外，你還會看見人溶解掉。盟軍的終極武器是屬於天氣控制系統，當你使用時，敵軍上方開始烏雲密佈，接著便是閃電，所有的敵軍建築物，作戰單位就在閃電中被摧毀。當遊戲中的46種建築物在摧毀時，玩家可以看到各式各樣的倒塌形狀，地上也會留下殘骸。

TEXT：IKI

Neverwinter Nights

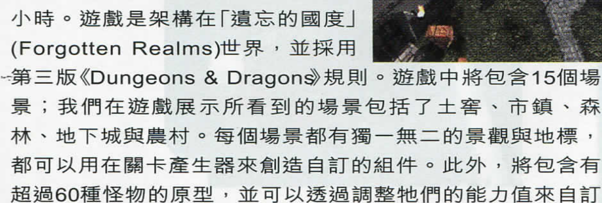
發行商	BioWare & Black Isle
發售日	予定2001年
遊戲類型	RPG
系統需求	WIN95/98

給你更大的自由！

BioWare和Black Isle展示他們即將發行的多人角色扮演遊戲《Neverwinter Nights》，雖然這款遊戲離發行日期還有一年，從很多觀點看來，這款遊戲蠻令人激賞的。遊戲開發者加入了一些創新的玩法進去，包括多人模式下每個伺服器可以有64位玩家連線，並可以多部伺服器相互連結。



故事



主要故事劇情包括了遊戲中28個單元的冒險，每個大約要花費4個小時。遊戲是架構在「遺忘的國度」(Forgotten Realms)世界，並採用第三版《Dungeons & Dragons》規則。遊戲中將包含15個場景；我們在遊戲展示所看到的場景包括了土窖、市鎮、森林、地下城與農村。每個場景都有獨一無二的景觀與地標，都可以用在關卡產生器來創造自訂的組件。此外，將包含有超過60種怪物的原型，並可以透過調整牠們的能力值來自訂怪物。遊戲中將包括2000個玩家原型，可透過角色肖像、裝備及武裝上的個別處理，來創造一個獨特的角色出來。

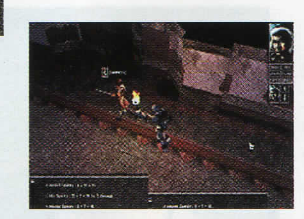
遊戲畫面



遊戲操作都非常易懂，並允許玩家在畫面上進行貨物交換、使用咒文、裝備物品及與其他玩家及非玩家角色互相合作。遊戲以玩者角色為中心的第三人稱視點，可以利用方向鍵放大縮小以及360度旋轉。遊戲所使用的Aurora引擎，是以使用在MDK 2的Omen引擎為基礎，特色在於光源與動態精確的陰影。



多人遊戲模式



多人遊戲模式中，將允許在有趣角色扮演上的選擇自由。遊戲中每個人控制單獨一個角色，每個角色都有他個人的動機，在單一伺服器最多64個人，在相互影響下將可能有相當多樣的變化。伺服器連結是透過魔法門(magic portals)做為伺服器間的角色傳送。每個角色都能看出魔法門所通往的伺服器的類型，例如：是否該伺服器上允許謀殺、允許角色自訂關卡、允許競賽等等。遊戲預計2001年的年中發售。

TEXT：IKI

Elder Scrolls III：Morrowind

《Elder Scrolls》系列新成員

發行商	Zenimax
發售日	予定2001年
遊戲類型	RPG
系統需求	WIN95/98

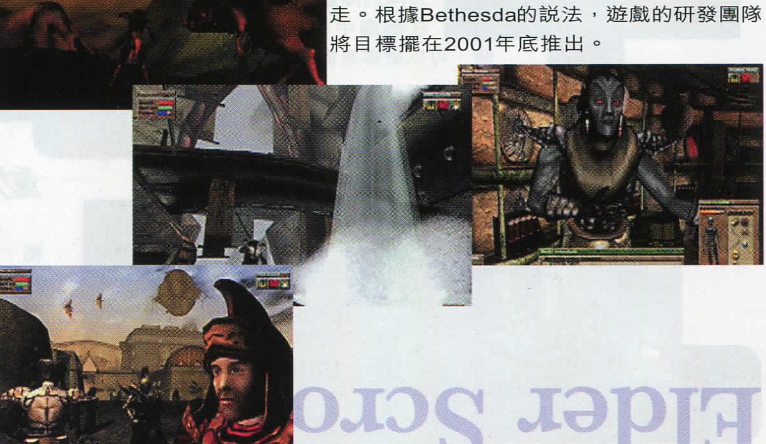
Zenimax的《Elder Scrolls III：Morrowind》(《古老捲軸3：Morrowind》)將會是下一款繼《Elder Scrolls》系列遊戲中，最值得玩家安裝且喝采的一款遊戲，這些包括了像是《Elder Scrolls：Arena》、以及《Daggerfall》(《匕首雨》)的經典遊戲。就如同先前的作品，《Elder Scrolls III：Morrowind》或多或少都將會是一個開放性結局的遊戲；不論是遊戲中的世界、或是玩家所扮演的角色所能產生互動的方式，都將會完全取決於玩家所扮演的角色所做的選擇而有所不同。

遊戲特色

不同於先前的遊戲，《Elder Scrolls III：Morrowind》將不再將場景設定橫跨在整個《Elder Scrolls》的國土之內；取而代之的，這款遊戲將會將自己侷限在一個稍微小一點點的範圍之內。這是因為《Morrowind》將會在更多的遊戲細節之上做更多的著墨，這將包括遊戲的故事架構，同時也將會表現在遊戲的科技以及圖形的表現上面。這款遊戲的系統需求將很有可能定得非常高，由於《Morrowind》的圖形引擎將會提供給多邊形構成的角色非常大、以及非常細緻的結構、詳細的骨骼動畫、以及先進且即時的光影變化。該計畫的領導人員Todd Howard這麼說，「我們知道這已經耗時已久。這是我們有史以來所製作過最具野心的一款遊戲，而且不是我們所能輕易製作出來的遊戲。這款遊戲所影響的層面是十分驚人的，不論是在遊戲世界、或是隱藏在其後的科技層面。自從走了這樣的一條道路之後，我們知道了為了要走到正確的道路之上需要花費多久的時間。」

明年底同你見面

《Elder Scrolls III：Morrowind》已經持續研發了超過一年的時間，並且由於它的故事結構、以及強大的圖形引擎驚人地複雜，遊戲距離它要正式完工還有一段很長的路要走。根據Bethesda的說法，遊戲的研發團隊將目標擺在2001年底推出。



TEXT：IKI

Dino Crisis

發行商	Capcom
發售日	予定2000年夏季
遊戲類型	AVG
系統需求	WIN95/98

繼續體會生還者的恐懼！

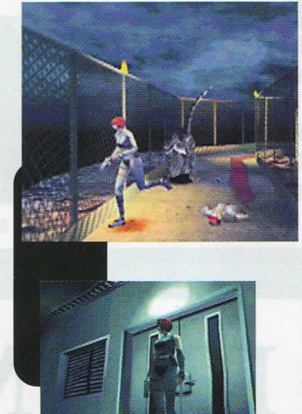
當《BioHazard》的作者三上真司的注意力從　屍轉移到恐龍時，他創造出了去年PS上最佳遊戲的其中一款。現在Capcom決定要將《Dino Crisis》移植至PC上，正好趕上讓人發昏的夏天，讓我們可以在炎熱的夏天中感覺到背脊發涼的恐怖感。



遊戲特色

就像《BioHazard》一樣，《Dino Crisis》也是同樣屬「surviving horror」類型遊戲，玩者必須在陰暗的走廊探索，並且要小心不要被跳向角色的各式各樣怪物給分屍。基本上，這種型態的遊戲最初是始於在1992年上市的《Alone in the Dark》(《鬼屋魔影》)，但是在《Alone in the Dark》中，還是以冒險為主要的型態，只加上了一小部分的動作成分。而在《BioHazard》與《Dino Crisis》中，則偏重於動作成分，而以一部份的解謎橋段來修飾冒險成分的不足。如果玩者沒有強大的火力來迎擊接踵而來的大怪獸，那麼角色在《Dino Crisis》中將寸步難行。這些大怪獸通常只存在玩者的想像中。





故事

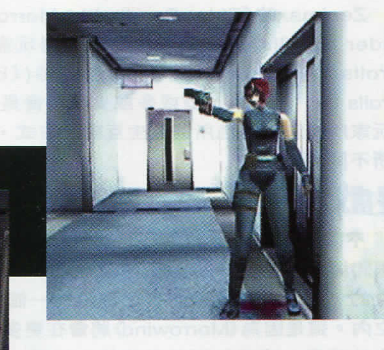
遊戲的故事情節比起電影《Jurrasic Park》還要更加瘋狂許多：故事敘述一名瘋狂的科學家在一個被遺棄的軍事基地內，進行著沒有被授權的研究，而政府派遣了一隊滲透小組進行調查。當這個小組抵達該島上的基地時，他們發現自己已經被恐龍所包圍。玩者扮演的是一位紅髮女子Regina，該小組中的武器專家，有著精確的射擊技巧與機敏的思考能力，這也是她免於成為雷克斯暴龍口中食物僅有的條件。與她在一起的，還有名為Rick的伙伴，從電腦到急救，都是他擅長的範圍；以及另一位無情的指揮官Gale。在遊戲中Regina必須選擇哪些命令他要聽從，這些命令有可能就是存活與犧牲的最大關鍵。

善用各種Item的互相組合

《Dino Crisis》並不是單純抄襲《Jurrasic Park》的作品。當面對這些巨大、飢餓的爬蟲類時，玩者可以採取以下三種反應之一：趕緊逃跑(雖然試著超越迅猛龍是不智的選擇)，殺死它，或是沈著面對它。玩者亦可以將角色手中的物品互相組合，舉例來說，玩者甚至可以用醫療補給包來製造麻醉槍——只要確定角色用的劑量足夠到可以讓這些恐龍朋友能夠安靜下來，讓角色從旁安靜通過。

遊戲畫面

《Dino Crisis》是一款有著相當漂亮畫面的遊戲，而且在PC上的呈現遠較PS版要來得好。不像以往在《BioHazard》中事先繪製的背景，這次的背景圖都是以即時的3D多邊型所產生。這點使得Capcom可以使用不固定的攝影機視角，就像是在《Tomb Rider》中所見的，而不是在《BioHazard》中所使用的固定式攝影機視角。這代表著玩家將可以避免在固定視角中突然改變的時候，容易讓玩家失去方向的問題，而且也可以讓玩家在迴廊中被這些史前巨獸追捕時，可以更容易做出一些漂亮的動作。





動作成份與解謎成份的平衡

雖然遊戲中有許多動作成份，但是還是有不少的解謎成份來平衡，甚至比《BioHazard》內佔的成份更重。玩者將會需要破解電腦終端機與鎖住的門的密碼，或是之前所提到的製造物品像是麻醉槍等等。同時，玩者也需要用各種方式來節省角色的彈藥，因為角色是不會有太多的補充機會。不要認為這是一款由PS所移植過來的遊戲就對它失望了，它至少會像一般PC上的遊戲一樣的好。如果閣下覺得需要在自己的生命中增加一些刺激感，《Dino Crisis》將會是一個好選擇。

TEXT BY 機動戰士組——MS中尉
TEXT BY 小璘
TEXT BY 插花組隊長 • SAKURA KI少尉



櫻大戰

完全追求手冊

DC
製造商：SEGA
發售日：5月25日容量：GD-ROM×3
價格：4800日圓/初回限定6800日圓
AVG/MEM/對應震動器

第一話～帝都•花之華擊團～

大神入隊

太正十二年，在士官學校畢業，隸屬海軍少尉的大神一郎，在一道命令下接任帝國華擊團．花組隊長一職，並且到上野公園會合。當大神到了公園後，有一年輕女子來到他的面前，她的名字是真宮寺櫻，是來接大神到的總部。到了大帝國劇團後所出現的隊員，不是年輕女子便是小女孩，還被劇團的負責人米田一基分派做票務員的工作。



選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
1	上野公園	櫻	是任務吧！(自分は任務中です)	—
			想知道你的事(それより君のことが知りたい)	櫻好感度↑
			不回答	櫻好感度↓
2	食堂	菫	為何我要幹這種事(何で自分がそんなことを)	菫好感度↓
			好吧(いいですよ)	菫好感度↑
			不回答	菫好感度↓
3	負責人室前	櫻和艾蓮絲	站在這兒聽不十分好！(立ち聞きは良くないぞ！)	艾蓮絲好感度↓/去4
			請告訴我接待處在那(受付の場所を教えくれ)	去5
			不回答	—/瑪莉亞出現
4	負責人室前	櫻和艾蓮絲	截停她(アイリスを呼び止める)	艾蓮絲好感度↑
			拜託櫻帶領(さくらに案名を頼む)	櫻好感度↑
			不回答	瑪莉亞好感度↑
5	負責人室前	櫻和艾蓮絲	拜託艾蓮絲(アイリスに頼む)	櫻好感度↓/艾蓮絲好感度↑
			拜託櫻(さくらに頼む)	櫻好感度↑/艾蓮絲好感度↓
			拜託二人(二人に頼む)	櫻好感度↑/艾蓮絲好感度↑
			不回答	—
6	接待處	被拜託的人	聽自己的工作(俺は何をすればいいのかな？)	—
			剪刀用來幹甚麼？(ハサミってなに？)	—
			你們的演出要加油(おけいこ、がんばってね)	被拜託的人↑
			不回答	—
7	接待處	菫的FANS	是喜歡的類型(好みのタイプです)	取得信紙
			不十分喜歡(あまり好きでは)	—
			不回答	取得信紙

失望的大神



當大神幹著票務員的工作時，心中一再懷疑這秘密組織的真面目，便去了找其他隊員詢問有關的問題，可是大神依然未能找到答案。於是直接去找米田，可是米田解釋給大神知，這是「帝國歌劇團」，不是「帝國華擊團」(在日文中兩個名稱讀音相似)，大神的任務是為了幫助國家酬錢，聽到這解釋後感到十分失望。櫻看到大神從米田負責人的房間走了出來，並且表現得很不開心，櫻便主動送他回房休息。



FREE ACTION 1

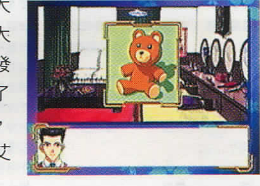
選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
8	走廊	櫻	是菫嗎？(すみれくんだろ？)	—
			是櫻嗎？(さくらくんだろ？)	櫻好感度↑
			瑪莉亞？(マリアだろ？)	櫻好感度↓
			不回答	櫻好感度↑
9	走廊	櫻	有關帝國華擊團的事(華撃団のことを聞かせてくれ)	—
			想到那兒？(どこへ行くんだい？)	—
			有情人嗎？(恋人はいるの？)	櫻好感度↑
			不回答	—
10	大廳	菫	聽有關帝國華擊團的事(帝国華撃団について聞く)	—
			有關菫的事(すみれのことを聞く)	菫好感度↑
			將信交給菫(手紙を渡す)	菫好感度↑/(要在選項7取得信紙)
			不回答	菫好感度↓
11	大廳	菫和櫻	菫(すみれがタイプ)	櫻好感度↓菫好感度↑
			櫻(さくらがタイプ)	櫻好感度↑菫好感度↓
			不回答	—
12	菫的房間前	菫	將門打開(ドアを開ける)	菫好感度↓
			不回答	菫好感度↑
13	大神房前	巡視中	讓我看你的房間(部屋を見せてくれないかな？)	—
			聽有關華擊團的事(華撃団のことを聞きたいんだ)	—
			將信交給她(手紙を預かっているんだ)	菫好感度↑/(要在選項7取得信紙)
			不回答	—
14	樂屋	艾蓮絲	聽有關華擊團的事(帝国華撃団について聞く)	—
			聽有關艾蓮絲的事(アイリスについて聞く)	艾蓮絲好感度↑
			不回答	—
15	樂屋	看艾蓮絲的玩具熊	(ジョンホールだっけ？)	艾蓮絲好感度↓
			(ジャンバーだっけ？)	艾蓮絲好感度↓
			(ジャンホールだっけ？)	艾蓮絲好感度↑
			不回答	—

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
16	負責人室前	櫻	…拜託你(たのむよ)	—去17
			請讓我一個人(一人にしてくれないか)	櫻好感度↓
			不回答	—去17
17	大神房前	櫻	房間不十分近呢(部屋に寄っていかない？)	櫻好感度↑/在16選(不回答)去18
			下次再見(じゃ、また)	—
			不回答	—
18	大神房	櫻	有關劇場的事(劇場について聞く)	櫻好感度↑
			有關華擊團的事(華撃団について聞く)	—
			有關櫻的事(さくらについて聞く)	櫻好感度↑
			不回答	—
19	大神房	瑪莉亞	大神留在房內(大神は留守です)	瑪莉亞好感度↓
			是、現在打開(はい、いま開けます)	瑪莉亞好感度↓
			不回答	—
20	大神房	菫	是、現在打開(はい、いま開けます)	菫好感度↓
			大神留在房內(大神は留守です)	菫好感度↑
			不回答	—
21	大神房	櫻	呀、哈哈哈…(あはははは…)	櫻好感度↑
			這是甚麼？(何、それ？)	—
			不回答	—

和櫻一起巡邏



在士官學校畢業後，大神希望可以為帝都的和平出力，他不能接受自己會淪為票務員的命運。到了晚上櫻拍著大神的門，是米田叫櫻通知大神去巡邏劇場。由於大神並不熟悉劇場的環境，於是櫻便和大神一些巡視。如果在FREE ACTION 1中大神有買櫻的相片，在賣店前會有EVENT發生，這可以增加櫻的好感度。另外當到了大堂附近時，會遇上找熊公仔的艾蓮絲，之後可以在樂屋找到熊公仔，把它帶到艾蓮絲的房間，可以增加她和櫻的好感度。



選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
22	大神房前	櫻	好吧！(よーし、引き受けだ！)	櫻好感度↑
			沒辦法、幹吧(しかだない、やるよ！)	—
			睡覺吧(俺は寝るよ)	—/去21
			不回答	—
21	大神房前	櫻	沒辦法、幹吧(しかだない、やるよ！)	—
			真的睡了(ああ、本当に寝る)	—/這節完了
			不回答	—

FREE ACTION 2

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
22	書庫	巡視中	多魯斯爾(トルストイだね)	瑪莉亞好感度↓
			多斯艾夫奇(ドストエフスキーだね)	瑪莉亞好感度↑
			哥利奇(ゴーリキーだね)	瑪莉亞好感度↓
			不回答	—
23	大神房前	櫻	是的(そうだね、じゃ、おやすみ)	—
			送你回房(部屋まで送るよ)	櫻好感度↑
			繼續巡視(見まわりをつづけよう)	—
			不回答	—

櫻 VS

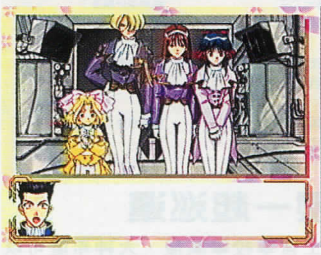
到了早上大神可以選擇去三個地方，選去舞台(舞台へ)可以直接到舞台看花組練習，選去隊長室(米田のところへ)會碰到米田，他因為要上洗手間，便叫大神在房內等他，在他的桌上看到一幅相片，最後選去接待處(受付へ)，可以和瑪莉亞見面，而且還有選項給玩者選擇，無論選擇那個地方，最後還是要去舞台。在舞台看到櫻和菫在排戲時爭吵，大神上前阻止了她們後便憤怒離去。櫻看見便立即追大神，櫻講到米田不希望花組的隊長像個軍人，是要真的喜歡花組隊員和劇場的人，才可以帶領花組和敵人戰鬥。當大神追問和誰戰鬥時，忽然劇場便響起警佈。







帝國華擊團・花組出擊!



原來這個密組織，平日會以「帝國歌劇團」的身份示人，當有事發生的時候，便會以「帝國華擊團」的身份去保衛帝都的和平。花組眾人向大神報到之後，米田長官便講解這次作戰的地點和敵人，然後便去地下格納庫駕駛靈子胃甲「光武」，在大神一聲號令下出發，利用彈丸列車「轟雷號」前去上野公園。但是艾蓮絲的光武還未到，只好留守在總部。

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
24	大堂	瑪莉亞(選擇去接待處)	有點不滿(すごく不満だ)	—
			沒有不滿(不満ではないが)	—
			滿足(満足しているよ)	—/去25
			不回答	—
25	大堂	瑪莉亞	忘掉了(忘れた)	瑪莉亞好感度↓
			怎會忘掉(忘れるもんか)	瑪莉亞好感度↑
			不回答	—
26	舞台		阻止二人(二人を止める)	櫻好感度↑/菫好感度↑/艾蓮絲好感度↑/瑪莉亞好感度↑
			罵她們(ほうっておく)	—
			不回答	—
27	作戰室	花組	花組、出擊!(花組、出擊せよ!)	櫻好感度↑/菫好感度↑/瑪莉亞好感度↑
			準備去觀花!(花見の準備をせよ!)	—
			不回答	—菫好感度↓/瑪莉亞好感度↓

上野公園的戰鬥



在上野公園出現的敵人，是叉丹的坐駕「神威」和手下「足輕」。這是大神第一次的出擊，瑪莉亞會問需不需要教他駕駛光武。如果是初學者可以看一次示範，了解一下這遊戲的戰鬥系統。因為這版主要是給玩者熱身，所以敵人的數量會很少，只要消滅所有的輕足後，眾人連續向叉丹施展必殺技的話，很容易便可以完成任務。在打倒所有敵人後，大神便叫眾人離去，這時櫻便告訴大神花組有個習慣，在勝利回去之前影相留念。



選項編號	地點	情況	應對	效果
30	戰鬥		拜託你(おねがいするよ)	—
			知道(知っているよ)	—
			不回答	瑪莉亞好感度↓
31	戰鬥		甚麼?(なんで?)	櫻好感度↓
			是與你初次見面的地方(きみと初めて出会った場所だね)	櫻好感度↑
			是能令你成為報紙上的報導之地方(きみが新聞になった所だね)	—
			不回答	櫻好感度↓



花組賞花

擊退了敵人之後，花組便到上野公園去賞花。正當大神還在擔心這次敵人的事情時，花組各人卻玩得很快樂，就連負責人米田一基也叫大神盡情的玩，因為明天還有票務員的工作等著大神去做的，眾人便一起大笑。

第二話 ~敵之名黑之巢會~



黑之巢會

在上野公園出現的敵人，是由一位叫天海的人成立的組織黑之巢會。叉丹便是組織的幹部成員四天王之一，還有刹那、羅刹和彌勒。他們的目的是要在帝都完成「六星降魔陣」，令到天海可以統治整個帝國。



紅蘭入隊



自從上月在上野公園的戰鬥後，大神也開始習慣票務員的工作。由其他隊員口中得知今天會有新隊員加入，是從帝國華擊團的支部過來的。當大神幹著票務員工作時，忽然聽到在外面有蒸汽機車爆炸的聲音，跟著便有個爆炸後的少女走進來，這位帶著關西口音的少女便是今天要來的新人。大神便帶她去見米田負責人，米田吩咐大神帶她到房間後再去事務所找由里她們，當大神到了事務所才知到，由里她們有事的關係，所以要拜託大神做傳票整理的工作，大神越來越對於自己是花組隊長的事失去信心。



選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
1	大堂	菫(好感度比艾蓮絲高)	那人叫甚麼名？(何て名前の人？)	—
			是個怎樣的人？(どんな人？)	—
			是很可愛的人？(かわいい人？)	菫好感度↓
			不回答	—/去2
2	大堂	菫	新來的人的事(新しく来るのことだよ)	菫好感度↑
			收票工作的事(モギリの仕事のとこだよ)	菫好感度↓
			今日下午吃甚麼的事(今日の夕食のことだよ)	—
			不回答	—
3	大堂	艾蓮絲(好感度比菫好)	那人是誰？(誰だい、その人？)	—
			舞台沒問題吧？(舞台は大丈夫？)	—
			不回答	艾蓮絲好感度↓
4	大堂	紅蘭	沒事吧？(大丈夫ですか？)	紅蘭好感度↑
			這個電單車是？(そのボロバイクは？)	紅蘭好感度↓
			不回答	—
5	大堂	紅蘭	帶你參觀一下(では、ご案内しましょう)	紅蘭好感度↑/去6
			自己還有要事(自分は仕事中ですので)	—/去7
			不回答	—/去7
6	賣店	紅蘭	有甚麼擔心(何か気になったんですね)	紅蘭好感度↑
			覺得很可愛(かわいいな、と思ってね)	—
			找錢吧(お金をくずそうと思ってね)	紅蘭好感度↓
			不回答	—
7	事務室	紅蘭	來找紅蘭(きみを探してたんだ)	紅蘭好感度↑
			沒甚麼、只是逛逛吧(何となくブラブラしてたんだ)	—
			完成工作(仕事を抜け出してきたんだ)	—
			不回答	—
8	負責人室前	櫻和紅蘭	很合襯(よく似合ってるよ)	櫻好感度↑
			很大擔呢(けっこう大胆だね)	—
			日常穿的衫比較好(ふだんの服のほうがいいなあ)	櫻好感度↓/紅蘭好感度↓
			不回答	—
9	負責人室前	紅蘭	很好(仲はいいよ)	—
			…普通？(…普通かな？)	—
			不十分好(あまり良くないんだ)	紅蘭好感度↓
			不回答	紅蘭好感度↑
10	負責人室前	紅蘭	好、隨便(ああ、いいとも)	紅蘭好感度↑
			…不(…いやだなあ)	—
			叫「哥哥」會好點(「お兄ちゃん」がいいなあ)	紅蘭好感度↑
			不回答	—
11	二樓走廊	瑪莉亞和紅蘭	身為隊長、這是當然(隊長として、当然だよ)	瑪莉亞好感度↑/紅蘭好感度↑
			身為男性、這是當然(男として、当然だよ)	紅蘭好感度↑
			不回答	—
12	二階走廊	菫(好感度比艾蓮絲低)	古怪的人(変わってた子だね)	菫好感度↑
			蠻可愛的人(かわいい子だね)	—
			有趣的人(面白い子だね)	—
			不回答	—
13	二樓走廊	艾蓮絲(好感度比菫低)	容易相處(ああ、仲良くなったよ)	艾蓮絲好感度↑
			麻麻(まだまだ、かな)	—
			完全不行…(全然ダメだね…)	—
			不回答	—



夜間巡邏

大神終於完成了傳票整理的工作，帶著疲倦的身軀回到自己的房間。紅蘭在這時來找大神，除了問他有沒有去看舞台劇之外，還要請大神到她的房間去。這時正是巡邏的時間，大神便到紅蘭的房間去，如果在三次移動內去到她的房間，紅蘭的好感度會上升，在她的房間內可以和她玩花扎，如果在之前答應過會去她的房間但沒有去的話，紅蘭的好感度會下升。當大神繼續巡邏時會看到在舞台練習的櫻。順帶一提，如果進入了菫的房間後FREE ACTION會完結。



選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
14	隊長室	紅蘭	是、現在打開(はーい、開いてるよ)	—/去15
			那麼大神留在這兒(大神なら留守ですよ)	紅蘭好感度↓/去15
			不回答	—/這一節會完
15	隊長室	紅蘭	因為很忙而沒有看到(忙しくて観られなかったよ)	—/去17
			有、看(み、観たよ)	—/去16
			紅蘭很美呢(紅蘭、きれいだったよ)	紅蘭好感度↑/去16
			不回答	—/去17
16	隊長室	紅蘭	是加多拉嗎？(カンドレ様だっけ？)	紅蘭好感度↓/去17
			是奥多拉嗎？(オンドレ様だっけ？)	紅蘭好感度↑/去17
			是安多拉嗎？(アンドラ様だっけ？)	紅蘭好感度↓/去17
			不回答	—/去17
17	隊長室	紅蘭	沒有特別(特にないけど)	—/去FREE ACTION
			很累、想睡覺(疲れたから寝るよ)	紅蘭好感度↓/這節會完
			想去紅蘭的房間(紅蘭の部屋に行きたいな)	紅蘭好感度↑/去FREE ACTION
			不回答	—/去FREE ACTION

FREE ACTION

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
18	紅蘭的房間	紅蘭	好、玩吧！(よーし、やろうやろう！)	紅蘭好感度↑/mini game
			將規則告訴我(ルールを教え)	—/mini game
			沒有這打算(気が進まないなあ)	—/去19
			不回答	—/去19
19	紅蘭的房間	紅蘭	好吧(いいよ、行こうよ)	紅蘭好感度↑
			還要巡視(見まわりがあるから)	紅蘭好感度↓
			不回答	紅蘭好感度↓
20	地下格納庫	紅蘭(進入紅蘭房間後)	靜靜地聽(黙って話しを聞く)	紅蘭好感度↑
			環看四週(見まわりにもどる)	—
			要聽紅蘭的事(紅蘭のことを聞く)	—
			不回答	紅蘭好感度↓
21	艾蓮絲的房間	艾蓮絲	很合襯(よく似合ってるよ)	艾蓮絲好感度↑
			很怪的設計(変わったデザインだね)	艾蓮絲好感度↓
			睡袍比較好(ネグリジェのほうがいいなあ)	艾蓮絲好感度↑
			不回答	—
22	窗台	瑪莉亞	在巡視中(見まわり中なんだ)	瑪莉亞好感度↑
			瑪莉亞是有事嗎？(マリアこそどうしたんだ？)	—
			不回答	—
23	作戰室	瑪莉亞	聽取戰鬥的前進方法(戦いの進め方について聞く)	瑪莉亞好感度↑(要在第一話戰鬥成績高)
			聽取隊員的事(隊いの進め方について聞く)	瑪莉亞好感度↑
			沒有甚麼特別(特に、ないな)	—
24	鍛練室	看菫的泳衣	很合襯(よく似合ってるよ)	菫好感度↓
			很怪的設計(変わったデザイン)	菫好感度↑
			不是很大膽的設計(大胆すぎないか)	菫好感度↑
			不回答	菫好感度↓
25	鍛練室	菫	好、去游泳吧！(いいよ、泳ごう！)	菫好感度↑/mini game
			還要去巡視…(見まわりがあるから…)	—/mini game
			…我不懂游泳(…俺、泳げない人だい)	—/mini game
			不回答	菫好感度↓/mini game
26	鍛練室	菫	沒事嗎？(大丈夫か？)	—/事件完了
			小心點、傻瓜！(気をつけろ、ばかっ！)	菫好感度↑/去27
			不回答	菫好感度↑/事件完了
27	鍛練室	菫	好吧(いいとも)	—/去28
			還要去巡視…(見まわりがあるんだ…)	—/事件完了
			不回答	—/事件完了
28		菫	進入更衣室(更衣室に入る)	—/去29
			不回答	菫好感度↑/去30
29		菫	進入浴室(体が勝手にシャワー室に)	菫好感度↓/事件完了
			回鍛練室(鍛練室に戻るぞ)	菫好感度↑/去30
			不回答	菫好感度↑/去30
30	菫的房間前	菫	那、我不客氣…(じゃあ、遠慮なく…)	—
			對不起、還要去巡視…(ごめん、見まわり中なんだ)	—/事件完了
			不回答	—
31	菫的房間前	菫櫻	很驚訝(あわてる)	菫好感度↑/櫻好感度↑/進入菫的房
			說謊話(ごまかす)	—/櫻好感度↓/進入菫的房
			說真話(本当のことを話す)	菫好感度↓/櫻好感度↑/事件完了
			不回答	—



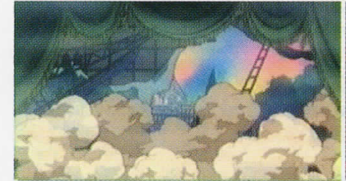
櫻的出錯

做完了店務員的工作後，大神便會走到舞台去看花組演戲，這時的瑪莉亞正在和櫻做對手戲。當櫻走向瑪莉亞時，卻因為失誤而拉跌舞台的布幕，但卻發生了連鎖反應，令到舞台倒塌下來。之後一直在道歉的櫻不斷被菫責罵，大神便替櫻說話，但卻被菫反問是否幫助櫻去修理舞台，既然大神是花組的隊長，便唯有答應修理吧。瑪莉亞便吩咐各人回去休息，明天再一起修理舞台。





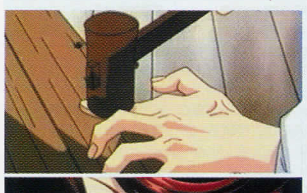






選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
32	舞台	花組眾人	阻止菫（すみれをとめる）	菫好感度↓
			阻止櫻（さくらをとめる）	櫻好感度↓
			不回答	艾蓮絲好感度↑/紅蘭好感度↑
33	舞台	花組眾人	明白、幹吧！（わかった、やってやる！）	櫻好感度↑/菫好感度↑/瑪莉亞好感度↑/艾蓮絲好感度↑/到下一節
			為甚麼是我？（何て俺がそんなこと？）	菫好感度↓/紅蘭好感度↓/FREE ACTION
			不回答	—/FREE ACTION

神秘女性





大神一直進行修理的工作，不知不覺已經是晚上，櫻在這時出現，因為她感到內疚，所以希望和大神一起修理。如果在之前巡邏中看到櫻在舞台練習的話，在選項中會便會多一個答案選擇。櫻忽然想起一些事便離開，大神唯有繼續修理，可是大神一不小心便被鎚打到手指。這時出現了一位穿著軍服的美女，她走到大神的旁邊溫柔地查看大神的手指，慰問大神之後她便離去。正當大神得意洋洋之時，突然背後感到很痛，原來是櫻看到之前的情景而呷醋離開，還留下原本要給大神吃的便當，大神便走到她的房間解釋。





選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
34	舞台	櫻	那、麻煩你了（手伝ってもらおう）	—櫻好感度最高去35/去36
			一人幹就可以（一人でやるからいいよ）	櫻好感度↓/事件完了
			不回答	—櫻好感度最高去35/去36
35	舞台	櫻	不是呢（まあね）	—
			並不是這樣（そんなことないよ）	櫻好感度↑
			我看到練習的地方（けいこしているとこを見たよ）	櫻好感度↑（要在夜間巡邏時看到櫻在舞台練習才有這選項）
			不回答	—
36	舞台	櫻	是個怎樣的地方呢？（どんな所なんだろうね？）	—
			真想一起去看（いっしょに行ってみたいね）	櫻好感度↑
			好像有工房呢（工房があるらしいね）	—
			不回答	—
37	櫻的房間前	櫻	是Fans來、請你簽個名（ファンです、サインください）	櫻好感度↓/事件完了
			是大神（大神だけと）	—
			不回答	—
38	櫻的房間前	櫻	…個飯盒、很多謝你（…お弁当、ありがとう）	櫻好感度↑
			不繼續工作？（作業のつづきをしない？）	—
			剛才的女子、是誰？（さきの女の人、誰？）	櫻好感度↓
			不回答	—



翔鯨丸登場

大神還在想著昨天晚上那謎之女性的同時，花組眾人休息了一晚之後，便開始繼續修理舞台的工作。突然劇場響起了警報，瑪莉亞便叫眾人放下所有工作，立即到作戰室集合。所有隊員到齊後米田便講解這次作戰，敵人出現的地點是芝公園，目的相信是要破壞通訊鐵塔。大神擔心如果利用「雷轟號」的話會趕不上，不過原來花組還有另一種交通工具，便是飛船「翔鯨丸」，大神便令命花組立即出擊。

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
39	作戰室	花組眾人	帝國華擊團、出擊！（帝国華撃団、出撃！）	櫻好感度↑/菫好感度↑/瑪莉亞好感度↑/艾蓮絲好感度↑/紅蘭好感度↑
			紅蘭、加油！（紅蘭、がんばれよ！）	紅蘭好感度↑
			不回答	—



芝公園的戰鬥

在芝公園中天海會唸咒，令到一座奇怪的物體埋在地底。在這時候帝國華擊團已經趕到，在這一版中出現的敵人是「足輕」、「火繩」和「蒸汽火箭」。要小心「火繩」和「蒸汽火箭」，即使和「光武」的高低不同，只要在站在它面前的話，它也可以攻擊的。當玩者把所有的「足輕」和「火繩」消滅後，天海便會叫出「待」來破壞通訊鐵塔，大神他們不可以被它到達鐵塔。留意它是不能直接消滅的，只要攻擊它兩次之後，翔鯨丸會傳來一把女聲，並且會炮擊待的真身「影」。這時玩者便可以攻擊「影」，只要消滅它「待」也會被消滅。勝利之後的花組成員便進行大合照。

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
40	戰鬥	紅蘭	在最前線（最前線にでろ）	紅蘭好感度↓
			在後方作遠距離攻擊（後方で遠距離攻撃だ）	紅蘭好感度↑
			在後面看吧（後ろで見ていろ）	紅蘭好感度↓
			不回答	—
41	戰鬥	櫻	事實上、是…（実は、そうなんだ…）	櫻好感度↓
			並不是這樣（そ、そんなことないよ）	—
			是想著你的事（君のことを考えていたんだ）	櫻好感度↓
			不回答	—

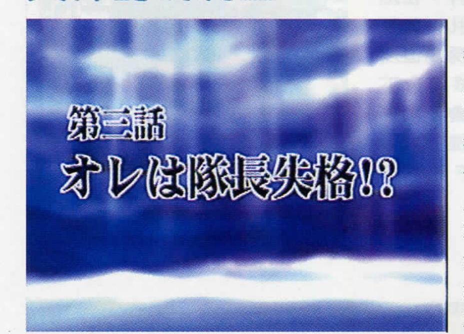
帝擊副司令



在戰鬥中利用「翔鯨丸」的炮擊幫助了花組的女性，原來是昨天大神遇見的人。她便是帝國華擊團的副司令藤枝彩，她告訴大神身為隊長要有判斷力，並對大神作出期待。看到得意洋洋的大神，櫻好像又再呷醋了。在另一方面黑之巢會中，天海對華擊團恨之入骨，並作出抹殺令。

第三話 ~我是隊長失格~

失神的瑪莉亞



當話劇完場之後，大神看到瑪莉亞呆呆站在大堂，連大神叫她也聽不見。這時瑪利亞問大神有沒有造過夢，之後便一個人走開了。事務所的由里告訴大神，瑪莉亞在舞台表演中出錯，她是花組中很少出錯的人。大神擔心瑪莉亞的事，便四處去找她。之前在大堂的選項並不會影響好感度的，另外在找瑪莉亞期間如果在4次行動前，可以在浴室找見到紅蘭之後，在5次行動以上會在更衣室附近遇上紅蘭。

FREE ACTION 1

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
1	衣裝房間	櫻	是彩的事？(あやめさんのことだろう？)	—
			是瑪莉亞的事？(マリアのことだろう？)	—
			是我的事？(俺のことだろう？)	櫻好感度↓
			不回答	—
2	大廳	菫	是説話的時候(話の都合だろう)	菫好感度↓
			魔法就是這樣的東西(魔法とはそういうものさ)	菫好感度↑
			不回答	菫好感度↓
3	露台	瑪莉亞	瑪莉亞…(マリア…)	瑪莉亞好感度↑
			不回答	—
4	瑪莉亞	房間	可以説出實情嗎？(わけを話してくれないかな？)	瑪莉亞好感度↓
			因為何時都可以找我商討(いつでも相談に乗るから)	瑪莉亞好感度↑
			不、不説都可以(いや、言わなくてもいい)	瑪莉亞好感度↑
			不回答	瑪莉亞好感度↑
5	樂屋	艾蓮絲	即是六月下雨(六月に降る雨のことだよ)	艾蓮絲好感度↑
			梅雨季節前帶來的現象(梅雨前線が停滞する現象さ)	艾蓮絲好感度↓
			不回答	—
6	走廊	[illegible]	若是早點來的話(もう少し早く来ていれば)	紅蘭好感度↓
			塗上油嗎？(オイル塗ろうか？)	紅蘭好感度↑
			沐浴時將眼鏡(シャワーの時、メガネは)	—
			不回答	—

完奈歸隊

花組的各人仍在修理之前的舞台，當大神走近舞台時，有一根柱從旁邊塌下，大神便用兩手支撐著。大神到了極限時，有一隻強築地之戰 3而有力的手把柱托著。這人的名字是桐島完奈，和瑪莉亞同期是早期花組成員，她也是桐島空手道的承繼人。她在之前乘坐的船在沖繩附近沉了，因此她便游泳回來的，她可以平安回來各人也很開心。

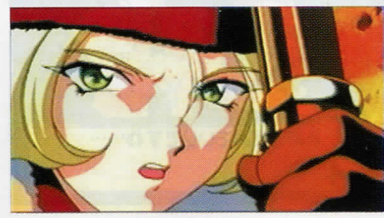




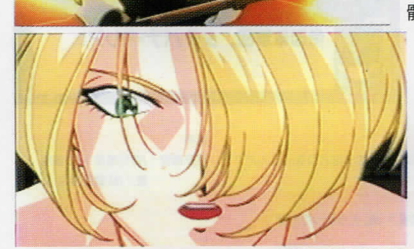
當眾人也聚在客廳的時候，唯獨不見了瑪莉亞。完奈叫大神跟她去一個地方，原來她想試大神在士官學校練得的身手。在鍛鍊室交過手之後，完奈便邀請大神去食堂試試她的手勢。她除了空手道了得之外，連下廚的水準也很高。大神在回房途中拾到瑪莉亞的頸鍊，於是把它交還給她，不過看來這頸鍊對她十分重要。

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
7	舞台袖	花組眾人	頂住(余裕をかきす)	櫻好感度↑/菫好感度↓/紅蘭好感度↑
			叫幫手(助けを呼ぶ)	—
			不回答	櫻好感度↑/菫好感度↑/紅蘭好感度↑
8	舞台袖	加奈	大神一郎(大神一郎です)	—
			你是誰？(君は誰だ？)	加奈好感度↓
			不回答	—
9	客廳	花組眾人	帶我到那裡？(どこへつきあうんだ？)	—
			好吧(いいとも)	加奈好感度↑
			不回答	—
10	鍛鍊室	加奈	下段(下段げりた)	—成功去11
			空中二段(空中二段げりだ)	加奈好感度↓/失敗去13
			上段(上段げりだ)	加奈好感度↓/失敗去13
			不回答	加奈好感度↓/失敗去13
11	鍛鍊室	加奈	頭(顔面を防御)	—/失敗去13
			背中(背を防御)	—/失敗去13
			腹(腹を防御)	—/成功去12
			不回答	—/失敗去13
12	鍛鍊室	加奈	上段二段(上段二段げり、見切った)	加奈好感度↑/失敗去13
			回中段(中段まわしげり、見切った)	加奈好感度↑/失敗去13
			回上段(上段まわしげりく見切った)	加奈好感度↑/成功去13
			不回答	加奈好感度↑/失敗去13
13	鍛鍊室	加奈	我不容氣(いただきます)	加奈好感度↑/去14
			你作了甚麼？(何をつくるんだい？)	—去14
			不、考慮一下(いや、遠慮しとくよ)	加奈好感度↓/事件完了
			不回答	—/事件完了
14	食堂	加奈	還未可以(まだかい？)	去15
			不回答	—去16
15	食堂	加奈	還未~(はやくしてくれ？)	加奈好感度↓/去16
			不回答	—去16
16	食堂	加奈	告訴我有關空間的事(空手について教えてくれよ)	加奈好感度↑
			來這兒的原因？(ここにきたきっかけは？)	—
			覺得這麼久的帝劇怎樣？(ひさびさの歌劇はどうだい)	加奈好感度↑

築地之戰 1

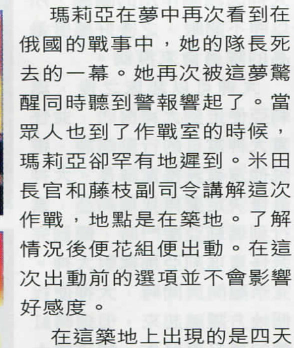


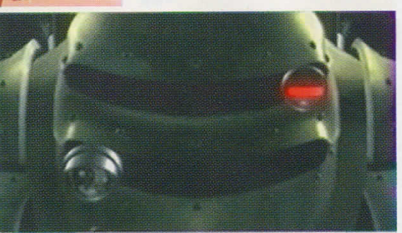




瑪莉亞在夢中再次看到在俄國的戰事中，她的隊長死去的一幕。她再次被這夢驚醒同時聽到警報響起了。當眾人也到了作戰室的時候，瑪莉亞卻罕有地遲到。米田長官和藤枝副司令講解這次作戰，地點是在築地。了解情況後便花組便出動。在這次出動前的選項並不會影響好感度。

在這築地上出現的是四天王之一剎那，他念著和天海一樣的咒之後，那古怪的物體便埋了在地下。這一版出現的敵人只有「足輕」和「大筒」，特別要留意「大筒」鎖著目標時，目標的四邊也會被擊中的，因此隊員不要彼此太接近。要完成這版只要有隊員走到蒼角的範圍便可，當花組和蒼角對峙時，會有一小孩走出屋外，並跌在蒼角面前。這時會有選項『救小孩子(·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ)』出現，如果選擇這項的話會到分支A，如果選擇不回答會到分支B。









選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
17	戰鬥	加奈	由後方攻擊(後方から攻撃)	加奈好感度↓
			在前線殺入(前線で切り込め)	加奈好感度↑
			總之「看菜食飯」(とにかくメシを食え)	加奈好感度↓
			不回答	—

大神受傷（分支A）

當大神衝出去救那小孩子時，被蒼角偷襲得手。之後看到天海和紅蘭同時出現在手術室，紅蘭要把大神改做成效忠天海的奴隸一號。大神嚇得大叫起來，原來只是發惡夢，醒來後被花組的各人圍著。因為他已經昏迷了數天，所以大家也很擔心。紅蘭把她發明的藥給大神飲後，大神覺得很想睡，紅蘭說這是藥的副作用。在大神休息的時候，有人走到他的





房間和撫摸大神的額頭。但大神因為副作用的關係，所以睜不開眼，之後好感度最高的隊員會來探病。

大神可以起床之後，瑪莉亞便走到大神房內，並怪責大神當日的行動錯誤，還說他沒有資格當隊長。大神最後決定要再找瑪莉亞，當行到瑪莉亞房門時，聽到完奈怪責瑪莉亞那樣對大神。完奈離開房間時，大神便找個地方隱藏起來，但這時紅蘭的藥又再發作。醒來後大神發覺在藤枝彩的房間，彩便叫他主動去找瑪莉亞。在大堂找到瑪莉亞時，劇場門外的天空中傳來刹那的聲音和影像，並把瑪莉亞的過去公開，想引她單獨前來。



選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
18	隊長室	花組眾人	那孩子怎樣？(あの子はどうなったんだ？)	櫻好感度↑/菫好感度↑/艾蓮絲好感度↑/紅蘭好感度↑/加奈好感度↑
			我、怎麼樣？(俺、どうなったんだ？)	—
			不回答	—
19	隊長室	艾蓮絲(好感度最高)	多謝你、很開心(ありがとう、うれしいよ)	艾蓮絲好感度↑
			令你擔心、對不起(心配かけてごめんな)	艾蓮絲好感度↑
			休息了很多(いい骨休めになったよ)	艾蓮絲好感度↓
			不回答	—
20	隊長室	紅蘭(好感度最高)	那些藥、很多謝你(薬、ありがとう)	紅蘭好感度↑
			我在夢中看見紅蘭(紅蘭の夢を見たよ)	—
			睡不著嗎？(眠らせてくれないか？)	紅蘭好感度↓
21	隊長室	瑪莉亞	這是錯的！(それは違う！)	瑪莉亞好感度↓
			的確是這樣(確かにそのとおりだ)	瑪莉亞好感度↓
			不回答	—
22	瑪莉亞房間		瑪莉亞和加奈	躲起來！(かくれる！) —
			不回答	加奈好感度↓

FREE ACTION 2

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
23	舞台袖	菫	聽取瑪莉亞的事(マリアのことを聞く)	菫好感度↑
			取悅菫(すみれの機嫌をとる)	菫好感度↑
			不回答	—
24	更衣室	加奈	從房間出來(部屋を出るぞ)	—
			身體靠近浴室(体が勝手にシャワー室に)	—/去25
			不回答	—
25	浴室	加奈	逃走(逃げる)	加奈好感度↓
			像平時的像子般(平気とする)	—or加奈好感度↓(在瑪莉亞房間前被加奈發現後)
			不回答	—
26	書庫	紅蘭	送回房間(紅蘭を、部屋まで運ぶ)	—/去27
			發出聲音(声をかける)	紅蘭好感度↑
			離去(そっと立ち去る)	—
			不回答	—
27	書庫	紅蘭	帶她回紅蘭的房間(紅蘭の部屋に運ぶ)	紅蘭好感度↑
			帶她到隊長室(隊長室に運ぶ)	櫻好感度↓
			不回答	—

櫻受傷(分支B)

當大神猶豫不決的時候，櫻已經衝出去保護那小孩子，可是卻被蒼角襲擊成功。雖然櫻最後也沒有事，但大神感到內疚，便帶了花到櫻的房間探她。大神正要離開櫻的房間時，瑪莉亞出現，並怪責因為大神的優柔寡斷，所以令到花組的隊員受傷，大神根本沒有資格當隊長。大神決定再去找瑪莉亞，在負責人室前，聽到瑪莉亞和長官們的對話。後來大神被發現在門外偷聽，瑪莉亞便憤怒離去。大神跟著追了出去，在大堂追到她時，劇場門外的天空中傳來刹那的聲音和影像，並把瑪莉亞的過去公開，想引她單獨前來。







選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
28	隊長室	準備探櫻	用仙人掌便較耐用(長持ちするサボテンにしよう)	櫻好感度↑
			用和風的菊花(和風に、菊の花束だね)	櫻好感度↑
			用玫瑰(バラの花束にしよう)	櫻好感度↑
			不回答	—
29	櫻之房間	櫻	令你受傷、對不起(けがをさせて、すまなかった)	櫻好感度↑
			傷口、沒事嗎？(けがは、大丈夫かい？)	—
			弄得瑪莉亞、都發怒了(マリアに、怒られたよ)	—
			不回答	櫻好感度↓
30	負責人室	瑪莉亞	解釋(言い訳する)	瑪莉亞好感度↓
			道歉(謝る)	瑪莉亞好感度↓
			不回答	瑪莉亞好感度↓

FREE ACTION 3

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
31	舞台袖	菫	聽取瑪莉亞的事(マリアのことを聞く)	—
			取悅菫(すみれの機嫌をとる)	菫好感度↑
			不回答	菫好感度↑
32	更衣室	加奈	從房間出來(部屋を出るぞ)	—
			身體靠近浴室(体が勝手にシャワー室に)	—/去33
			不回答	—
33	浴室	加奈	逃走(逃げる)	加奈好感度↓
			像平時的像子般(平気とする)	—
			不回答	—
34	書庫	紅蘭	送回房間(紅蘭を、部屋まで運ぶ)	—/去35
			發出聲音(声をかける)	紅蘭好感度↑
			離去(そっと立ち去る)	—
			不回答	—
35	書庫	紅蘭	帶她回紅蘭的房間(紅蘭の部屋に運ぶ)	紅蘭好感度↑
			帶她到隊長室(隊長室に運ぶ)	櫻好感度↓
			不回答	—



築地之戰 2

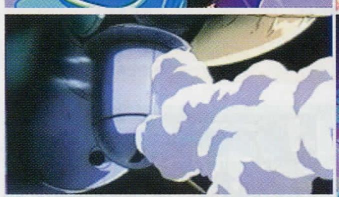
大神被完奈的拍門聲吵醒了，她告訴大神瑪莉亞單獨駕駛光武出動了，叫他立即到作戰室集合。在作戰室中，大神說出刹那向瑪莉亞的挑釁的經過，花組的成員便立即起程去築地找她。當瑪莉亞到了築地時，中了蒼角所設下的陷阱把她捉了，只留下她的光武。在這一版中會出現的敵人多了，除了「足輕」和「大筒」外，再加上「火繩」會出現。花組只要成功到達瑪莉亞的光武旁邊和找到她掉下的頸鍊便可以過關，另外要留意版圖中有一條橋斷了，當找到瑪莉亞的頸鍊時，刹那便出現在眾人的面前。利用瑪莉亞要脅大神一個人跟他走，為了營救瑪莉亞，大神當然會跟他去。

醒悟的瑪莉亞

大神跟了刹那回去之後，看到瑪莉亞被扣在十字架上。瑪莉亞問大神為何要來，大神回答因為她是花組的隊員，身為隊長一定要守護隊員的。但卑鄙的刹那這時殺害大神，就在千鈞一髮的時候，小屋被炮火擊中，因為花組的制服是有安裝著追蹤器，所以「翔鯨丸」便可以前來。大神和瑪莉亞趁機逃脫，再會合其他成員。





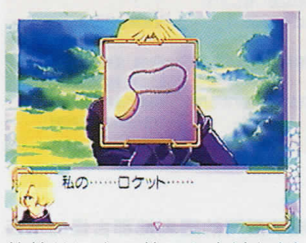



在這一版中敵人只得一個，便是刹那的「蒼角」。不要少看只有一個敵人，它在一ROUND可以移動兩次，而且移動力十分之高，它經常在攻擊後便走到很遠。要對付它的方法是要圍攻，這時需要利用移動力高的隊員和障礙物的幫助，還要多些使用防禦和大神的特殊指令「守護」，把它封鎖在原地不能移動。再輪流施展必殺技攻擊，另外在首五ROUND中，瑪利亞的好感度每一ROUND也會上升，當她的氣力滿了後還可以和大神一起施展「合体」必殺技。



呷喑的花組

把刹那消滅了之後，瑪莉亞對大神改觀了。一直只叫大神作少尉的瑪莉亞，終於承認大神為花組的隊長。大神把之前拾到的頸鍊交還給她時，氣氛很像一對戀人，在旁的花組隊員看了後，覺得十分不自然。



艾蓮絲還向瑪莉亞和大神投訴，說大神是艾蓮絲的戀人，呷喑當然不能少了櫻那一份。

第四話 ~暴走! 暴走! 大暴走! ~

艾蓮絲的生日



眾人也忙著工作的時候，艾蓮絲到處問人知不知道明天是什麼日子。大神在走廊遇上了櫻，櫻便問大神明天可否幫她打掃大道具室，在這時艾蓮絲出現，她要求明天和大神約會。在這裡會出現了兩個很大的故事分支，如果答應艾蓮絲去約會的話，便會到分支A，如果拒絕了艾蓮絲的話，便會到分支B。



選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
1	走廊	櫻	見到(ああ、見たよ)	櫻好感度↓
			不…不看見(いや…見なかったなあ)	—
			不回答	—
2	走廊	櫻	考慮一下(考えておくよ)	—
			好、現在去(いいとも、つかあうよ)	櫻好感度↑
			很麻煩呢(めんどうだなあ)	櫻好感度↓
3	走廊	櫻和艾蓮絲	好、現在去(いいよ、つきあおう)	櫻好感度↓/艾蓮絲好感度↑/去分支A
			怎辦好(どうしようかな)	—/去4
			對不起、明天不行(ゴメン、明日はダメなんだ)	櫻好感度↑(在選項2答應了櫻)/艾蓮絲好感度↓/去4
			不回答	—/去4
4	走廊	櫻和艾蓮絲	好、去吧！(よし、行こう！)	艾蓮絲好感度↑/去分支A
			始終、不行(やっぱり、行けないよ)	去分支B
			櫻、可以去嗎？(さくらくん、行っていい)	櫻好感度高時去分支B/櫻好感度低時去分支A
			不回答	去分支A但沒有了艾蓮絲的Mini Game

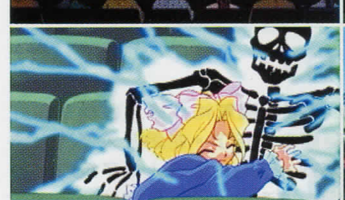
和艾蓮絲約會（分支A）



大神應承了艾蓮絲的約會，她立即要求大神幫她選擇明天約會穿的衣服。終於到了約會的日子，進入了FREE ACTION的大神，如果在5次行動內到艾蓮絲的房間的話，艾蓮絲的好感度便會上升，相反超過10次行動後才到的話，她的好感度便會下降，最後決定了和艾蓮絲去淺草約會。另外如果有進入藤枝彩的房間的話，之後便可以在更衣室遇上她。

大神應和艾蓮絲在淺草約會時，會去到公園、噴泉和攤位等不同的地方。但無論選擇去那裡，最後也會走到活動寫真館。在館內艾蓮絲因為被活動寫真的恐怖劇情嚇壞了，所以一時之間無法控制身上的靈力，不但大神受到靈力的痛擊，最後還令到活動寫真館倒塌。






選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
5	走廊	艾蓮絲	已很遲、不要吧(もう遅いからやめとこう)	艾蓮絲好感度↓
			我知道(俺にわかるかな)	—/去Mini Game
			交給我吧！(俺にまかせとけ！)	艾蓮絲好感度↑/去Mini Game
			不回答	—/去Mini Game

FREE ACTION

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
6	大道具屋	櫻	打掃一職、加油(お掃除、がんばってね)	櫻好感度↑
			要幫手打掃嗎？(お掃除、手伝おうか？)	去Mini Game
			不回答	—
7		菫	是「結束語」(「敬具」だよ)	—
			是女性用「結束語」(「かしこ」だよ)	菫好感度↑
			是「最後」(「おしまい」だよ)	菫好感度↓
			不回答	—
8	窗台	瑪莉亞	是公仔裝飾(ひな人形を飾るのさ)	瑪莉亞好感度↓
			是籤紙裝飾(タンザクを飾るのさ)	瑪莉亞好感度↑/去9
			是門前松樹裝飾(門松を飾るのさ)	瑪莉亞好感度↓
			不回答	—
9		瑪莉亞	寫花組的事(花組のことを書く)	瑪莉亞好感度↑
			寫瑪莉亞的事(マリアのことを書く)	瑪莉亞好感度↑

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
			寫自己的事（自分のことを書く）	—
			不回答	—
10	紅蘭的房間	紅蘭	沒、沒事嗎？（だ、大丈夫か？）	紅蘭好感度↑
			你在幹甚麼？（何を作ってたんだ？）	—
			不回答	—
11	食堂	加奈	在飯上下了麵豉汁（米のメシにミソ汁だよ）	加奈好感度↑
			很多麵包（パンが多いね）	—
			時常都不吃（朝メシにミソ汁だよ）	—
			不回答	—
選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
12	艾蓮絲房間	艾蓮絲	…發現了嗎（…ばれたか）	艾蓮絲好感度↑
			並不是這樣（そんなことないよ）	—
			放下它不行嗎？（置いていかない？）	艾蓮絲好感度↓
			不回答	—
13	艾蓮絲房間	艾蓮絲	很可愛（すごくかわいいよ）	艾蓮絲好感度↑
			不是很好嗎？（なかなかいいんじゃない？）	艾蓮絲好感度↑
			平時的衫會較好（いつもの服のほ方がいいな）	艾蓮絲好感度↓
			不回答	—
14	車站	艾蓮絲	到日本橋的百貨公司購物？（日本橋のデパートで買い物は？）	艾蓮絲好感度↑
			到淺草拍照？（浅草で活動写真は？）	艾蓮絲好感度↑
			到上野動物園？（上野動物園は？）	—
			不回答	—
15	公園	艾蓮絲	握住她的手（手をつなく）	艾蓮絲好感度↑
			手挽手（腕をくむ）	—
			摸她的頭（おんぶする）	艾蓮絲好感度↓
			不回答	—
16	噴泉	艾蓮絲	8歲？（8さいかな？）	艾蓮絲好感度↓
			10歲？（10さいかな？）	艾蓮絲好感度↑
			12歲？（12さいかな？）	艾蓮絲好感度↑
			不回答	—
17	小物屋舖	艾蓮絲	女兒（娘です）	艾蓮絲好感度↓
			工作的伙伴（仕事仲間です）	—
			是情人（恋人です）	艾蓮絲好感度↑
			不回答	—







艾蓮絲失蹤（分支B）

拒絕了艾蓮絲約會的大神，早上被櫻叫醒幫忙打掃大道具室。打掃完了之後，花組的人發現了艾絲蓮離家出走了。花組各人便問大神知不知艾蓮絲的行蹤，大神便說不知到。但花組的各人為了証明大神有沒有說謊，竟然使用紅蘭發明的測謊機測試大神，紅蘭的發明到最後只有爆炸的結果。之後大神為了調查艾蓮絲失蹤的原因，便進入了FREE ACTION。但這次的FREE ACTION並沒有其他隊員的EVENT發生，最後在艾蓮絲的房間內發現了她的日記，在日記上寫著她很期望今天可以和大神到淺草約會，於是大神唯有去淺草找她。在淺草公園內的噴泉發現了艾蓮絲，當大神走近她的時候，她因為過度憤怒，所以不能控制身上的靈力，最後還把噴泉破壞了。

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
18	隊長室前	櫻	好、我幫忙（医意図も、手伝うよ）	櫻好感度↑
			還想睡（まだ寝ていたいなあ）	櫻好感度↓
			不回答	—
19	隊長室	完奈	是（はい）	完奈好感度↑
			不是（いいえ）	完奈好感度↓
			不回答	—

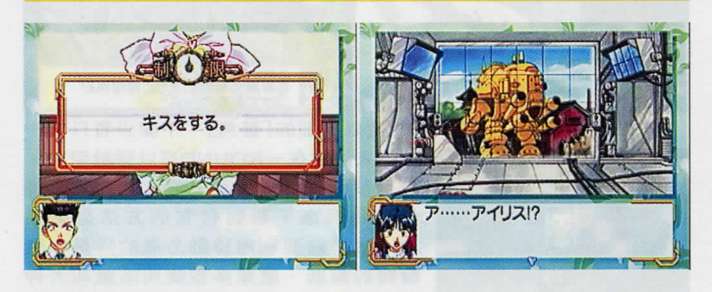


艾蓮絲被責

無論選擇分支A或B，跟著便會回到劇場。大神和艾蓮絲因在街上靈力失控事件，被米田負責人和瑪莉亞責罵。但艾蓮絲覺得自己並沒有做錯事，便衝了出去負責人室，把在負責人室外偷聽的菫、紅蘭和完奈也拍扁了。大神追艾蓮絲到了她的房間。那「偷聽三人組」便自動請纓替去大神說服艾蓮絲。但由於艾蓮絲利用讀心術，知道她們只當她小孩子而失敗，艾蓮絲覺得她們全是大話精。



選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
20	負責人室	瑪莉亞責罵艾蓮絲	這是自己的責任（これは自分の責任です）	瑪莉亞好感度↓
			艾蓮絲、你都有錯（アイリス、きみもあやまるんだ）	艾蓮絲好感度↓
			不回答	瑪莉亞好感度↓/艾蓮絲好感度↓
21	艾蓮絲房前	菫、紅蘭和加奈	拜託菫（すみれくんに頼むよ）	菫好感度↑
			拜託加奈（カンナに頼むよ）	加奈好感度↑
			拜託紅蘭（紅蘭に頼むよ）	紅蘭好感度↑
			不回答	—/菫、紅蘭、加奈三人中，好感度最高會勸艾蓮絲



和大神KISS

到了第二朝，大神希望再次去說服艾蓮絲，艾蓮絲因為討厭當她是小孩子，因此便叫大神和她KISS。大神猶豫不敢吻下去時，艾蓮絲再用讀心術看透大神的心，知到大神也是當她是小孩子。她衝了出去後不久便聽到一聲巨響，原來是艾蓮絲駕駛了她的「光武」出去。花組的隊員便集合在作戰室，相談關於艾蓮絲的事情。就在這時警報也響起了，黑之巢會在淺草雷門出現，於是花組便立即出動。

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
22	艾蓮絲房前	艾蓮絲	我們再去約會（デートのやりなおしをしよう）	—
			要適可而止！（いいかげんにするんだ！）	艾蓮絲好感度↓
			不回答	—
23	作戰室	花組眾人	帝國華擊團、出擊！（帝国華撃団、出撃！）	櫻好感度↑/菫好感度↑/瑪莉亞好感度↑/紅蘭好感度↑/加奈好感度↑
			一定要救出艾蓮絲！（アイリスを必ず救出するぞ！）	櫻好感度↑/菫好感度↑/瑪莉亞好感度↑/紅蘭好感度↑/加奈好感度↑
			不回答	—

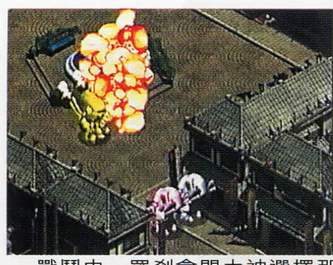
淺草雷門之戰



淺草雷門的羅刹把那古怪的東西埋在下之後，艾蓮絲便出現在羅剎的「銀角」面前，同時花組也到達了。在這時會出現了選項，『先救出艾蓮絲！（アイリスを救出する！）』和『先將敵人擊破！（敵の撃破が優先だ！）』的選項，如果選擇前者會到分支A，選後者會到分支B，兩個選擇的內容也會有分別。

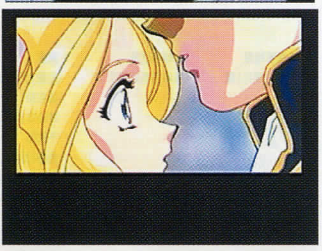
戰鬥分支A

如果選擇了救出艾蓮絲，大神和櫻便會追她到淺草公園。要說服艾蓮絲的方法很簡單，只要大神和她接觸一次，之後再和彩通話，然後再和櫻兩邊挾著她，便有選項出現，只要選擇『說服（説得する）』，第二次再選擇『你已是大人（きみはもう立派な大人）』，跟著便可以和花組合流了。對付羅剎的「銀角」，便需要把雷門打開。首先要把雷門旁邊的足輕打倒，這任務可以交給能夠穿牆而過的艾蓮絲。另外在









戰鬥中，羅剎會問大神選擇那一位隊員到它身邊送死。如果不答的話，大神自己便會被吸到它身旁。這時候最好選擇艾蓮絲，因為只有她可以逃出來。不過無論是選擇誰，大神也要選擇特殊指令守護她。當雷門打開之後，花組便可以進入雷門收拾「銀角」。要留意這時不論是誰，也有可能被銀角選中送到它身邊，因此要經常留意隊員的HP，還要經常使用防禦指令。進入了雷門後只要向「銀角」輸流施以必殺技便可收拾它。另外艾蓮絲的必殺技可以幫助隊員回復HP，可是不能回復自己的HP。





戰鬥分支B

如果在戰鬥初期選擇了擊破敵人優先或不答的話，戰鬥的內容便會有改變。首先櫻會離隊去追艾蓮絲，其他成員便要把所有的敵人打倒後，「翔鯨丸」便會炮擊雷門，花組才可以進入雷門之內。另外如果選擇此項的話，艾蓮絲的好感度會大幅下降。

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
24	戰鬥	艾蓮絲	先救出艾蓮絲！(アイリスを救出する！)	艾蓮絲好感度↑/去分支A
			先將敵人擊破！(敵の擊破が優先だ！)	艾蓮絲好感度↓/去分支B
			不回答	去分支B
25	戰鬥	艾蓮絲	說服(説得する)	—/EVENT
			罵她(叱る)	—
			不回答	—
26	戰鬥	艾蓮絲	小孩不是很好嗎(子供でいいじゃないか)	艾蓮絲好感度↓
			你已是大人(きみはもう立派な大人)	艾蓮絲好感度↑/EVENT
			不回答	—

艾蓮絲的秘密

花組取得了勝利之後，艾蓮絲便會和大神再次約會。櫻會問艾蓮絲撲向大神時有什麼感覺，艾蓮絲說是秘密，令到櫻更加想知道。

第五話～與花齊放！少女們的志氣！～



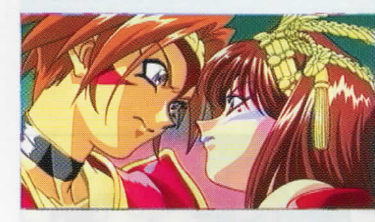
吵架的二人

黑之巢穴正在為天海佈下「六星降魔陣」的行動，但在一處地方不能把那東西埋在地下。原因是附近的一間廢屋中有靈力的阻礙，因此四天王的彌勒便派手下去封印那廢屋的靈力。在帝國歌劇團正在上演「西遊記」的劇目，分別是由堇飾演的「妖怪夫人」和完奈飾演的「孫悟空」正在台上演出。因為完奈踏到堇的長裙而令堇出醜，所以令到經常吵架的兩人打起上來。在樂屋中大神想勸阻二人，卻反而被兩人罵。這時瑪莉亞來到把兩人喝停，並且通知各人立即到作戰室集合。



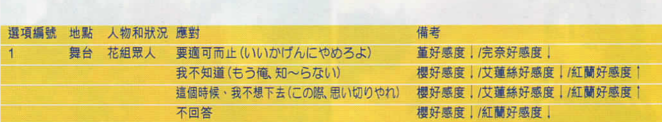


煩惱的組合



在這FREE ACTION 1中，大神可以去堇和完奈的房間去慰問二人。要留意當移動了9次後，便會自動去到作戰室。在作戰室中，米田長官發出了到深川的廢屋中調查的指令，並選了大神帶領堇和完奈一起去。可能兩人經常吵架，因此大神極為擔心這次的行動。這時又會再進入FREE ACTION 2的部份，留意如果可以5次移動之內到達大堂會合堇和完奈的話，她們的好感度便會上升，否則兩人的好感度會下降。





選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
1	舞台	花組眾人	要適可而止(いいかげんにやめろよ)	堇好感度↓/完奈好感度↓
			我不知道(もう俺、知～らない)	櫻好感度↓/艾蓮絲好感度↓/紅蘭好感度↑
			這個時候、我不想下去(この際、思い切りやれ)	櫻好感度↓/艾蓮絲好感度↓/紅蘭好感度↑
			不回答	櫻好感度↓/紅蘭好感度↓

FREE ACTION 1

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
2	堇的房間	堇	我擔心堇的事(すみれくが気になってさ)	堇好感度↑/去3
			不、沒甚麼(いや、特に用はないんだ)	堇好感度↓/去3
			有些地方要注意(注意したいことがある)	—/去3
			不回答	堇好感度↓/事件完了
3	堇的房間	堇	一起到作戰室(一緒に作戦室に行こうか)	堇好感度↑/去6(選項2選我擔心堇的事)
			二人個去玩好嗎？(二人でどこか遊びに行こうか？)	堇好感度↑
			先到作戰室(先に作戦室に行ってるよ)	—
			不回答	—
4	完奈的房間	完奈	我擔心完奈的事(カンナの事が気になってさ)	完奈好感度↑/去5
			不、沒甚麼(いや、特に用はないんだ)	完奈好感度↓/去5
			有些地方要注意(注意したいことがある)	—/去5
			不回答	完奈好感度↓/事件完了
5	完奈的房間	完奈	一起到作戰室(一緒に作戦室に行こうか)	完奈好感度↑/去7(選項4選我擔心完奈的事)
			二人個去玩好嗎？(二人でどこか遊ぶに行こうか？)	完奈好感度↑
			先到作戰室(先に作戦室に行ってるよ)	—
			不回答	—
6	地下走廊	和堇一起遇上完奈	這是一場誤會(カンナ、それは誤解だ)	堇好感度↑
			這是很深的問題(これにはその～深いわけが)	堇好感度↓/完奈好感度↓
			就是這樣說(そういう言い方は)	完奈好感度↓
			不回答	完奈好感度↓
7	地下走廊	和完奈一起遇上堇	這是一場誤會(すみれくん、それは誤解だ)	完奈好感度↑
			這是很深的問題(これにはその～深いわけが)	堇好感度↓/完奈好感度↓
			就是這樣說(そういう言い方は)	堇好感度↓
			不回答	堇好感度↓

FREE ACTION 2

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
8	作戰室	櫻	可靠的己方(頼もしい味方が)	櫻好感度↑
			還是小孩(まだ子供なのにすごいよね)	—
			不可不行(でも無理はさせられない)	櫻好感度↓
			不回答	櫻好感度↓
9	地下作戰室		瑪莉亞古代中國兵法(古代中国のペ兵法だね)	瑪莉亞好感度↑
			武田信玄的兵法(武田信玄の兵法だね)	瑪莉亞好感度↓
			拿破倫的兵法(ナポレナンの兵法だね)	瑪莉亞好感度↓
			不回答	—
10	艾蓮絲的房間	艾蓮絲	是「猿蟹合戰」(「さるかに」合戦だ)	—/去
			是洋風的仙狄李娜(洋風にシンデレラだ)	艾蓮絲好感度↓
			是成人的「我的舊話」(アダルトに「俺の昔の話」)	—
			不回答	艾蓮絲好感度↓
11	艾蓮絲的房間	艾蓮絲	蜂、栗子、蘑菇(ハチ、鬼、うすだ)	艾蓮絲好感度↑
			蜂、鬼、蘑菇(ハチ、鬼、うすだ)	
			麻雀、栗子、蘑菇(すずめ、クリ、うすだ)	艾蓮絲好感度↑
			不回答	艾蓮絲好感度↑
12	地下格納庫	紅蘭	攻擊型(それでいいと思うよ)	紅蘭好感度↑
			防衛型(防御型のほうがいいと思うな)	紅蘭好感度↓
13	地下格納庫	紅蘭	唔…2220(えーと…2220だ)	紅蘭好感度↑
			2120	—
			2320	—
			不回答	紅蘭好感度↓

廢屋的調查



剛剛到了廢屋的時候，堇和完奈便開始吵架，並且分頭行動，令到大神十分煩惱。其後二人分別被自己最害怕的東西咬到，堇怕蜘蛛，完奈怕蛇。兩人也向大神傾訴小時候的經歷，幸好可以在廢屋中找到解蛇毒的獅子討製藥和解蜘蛛毒的DR.基斯。最後可以跟蹤到黑之巢會的敵人蹤跡，是四天王之一的彌勒和她的手下。當3人被彌勒發現之時，翔鯨丸和花組其他成員也及時趕到，大神他們便和花組會合。

廢屋的流程

1.1F的玄關，堇和完奈分開行動

▼

2.2F的大堂，3人會合

▼

3.2F的客廳，完奈被蛇咬到

▼

4.1F的寢室一，發現急救箱

▼

5.2F的食堂，取得獅子討製藥

▼

6.2F的左上的走廊和使用人室四，堇被蜘蛛咬到

▼

7.1F的控制室，取得DR.基斯

▼

8.1F的使用人室一，取得鎖匙A

▼

9.2F的寢室三，取得鎖匙B

▼

10.1F的食堂，和完奈會合

▼

11.1F的廚房，追敵人到地上

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
14	深川1樓	堇和完奈分開了	追堇(すみれを追う)	去15
			追完奈(カンナを追う)	去16
			等待二人(2人とも待て)	—
			不回答	—
15	1樓個室	堇	的確(確かに)	堇好感度↑
			要適可而止(いいかげん仲直りしたら?)	—
			是堇不好(いや、すみれくんが悪い)	堇好感度↓
			不回答	堇好感度↑
16	1樓控制室	完奈	的確(確かに)	完奈好感度↑
			要適可而止(いいかげん仲直りしたら?)	—
			是完奈不好(いや、カンナが悪い)	完奈好感度↓
			不回答	完奈好感度↑
17	1樓接見室	和堇一起遇上完奈	是這樣做(そうするか)	堇好感度↓/完奈好感度↑
			三人一起(三人一緒に行こう)	—
			不、與堇…(すみれと行くよ)	堇好感度↑/完奈好感度↓
			不回答	堇好感度↑/完奈好感度↓
18	1樓寢室	和完奈一起遇上堇	是這樣做(そうするか)	堇好感度↑/完奈好感度↓
			三人一起(三人一緒に行こう)	—
			不、與完奈…(いや、俺はカンナと行くよ)	堇好感度↓/完奈好感度↑
			不回答	堇好感度↓/完奈好感度↑
19	2樓客廳	完奈被蛇咬到	幫完奈(カンナを助ける)	完奈好感度↑/去20
			追堇(すみれを追う)	完奈好感度↓/去21
			不回答	—/去20
20	2樓客廳	完奈	急救處理(応急処理をする)	完奈好感度↑
			從傷口處吸出毒來(傷口から毒を吸い出す)	完奈好感度↑/(好感度高才會上升)
			不回答	—
21	2樓客廳	完奈	並不是這樣(そんなことないよ)	完奈好感度↑
			我不是在這兒嗎(今は俺がついているじゃないか)	完奈好感度↑
			不回答	—
22	2樓客廳	完奈	不能說出軟弱的話來(弱気なことを言うな)	完奈好感度↑
			明白了(わかった)	—
			不回答	—
23	2樓食堂	完奈	我是隊長(俺は隊長だしね)	完奈好感度↓
			是幹理所當然的事(当たり前の事をした)	完奈好感度↑
			不回答	—
24	2樓使用人室四	堇被蜘蛛咬到	幫堇(すみれを助ける)	堇好感度↑/去25
			追完奈(カンナを追う)	堇好感度↓/去26
			不回答	—/去25
25	2樓使用人室四		問候和鼓勵(声をかけてはげます)	堇好感度↑
			從傷口處吸出毒來(傷口からどくを吸い出す)	堇好感度↑/(好感度高才會上升)
			不回答	—
26	2樓使用人室四	堇	並不是這樣(そんなことないよ)	堇好感度↑
			我不是在這兒嗎(今は俺がついているじゃないか)	堇好感度↑
			不回答	—
27	2樓使用人室四	堇	不能說出軟弱的話來(弱気なことを言うな)	堇好感度↑
			明白了(わかった)	—
			不回答	—
28	1樓控制室	堇	我是隊長(俺は隊長だしね)	堇好感度↓
			是幹理所當然的事(当たり前のこ事をした)	堇好感度↑
			不回答	—
29	1樓廚房	堇和完奈	用鎗攻擊(銃でヘビとクモを撃つ)	堇好感度↑/完奈好感度↑
			用手弄走牠(手ではたき落とす)	堇好感度↑/完奈好感度↑
			推開堇和完奈(すみれとカンナを突き飛ばす)	堇好感度↑/完奈好感度↑
			不回答	堇好感度↑/完奈好感度↑
30	廢屋之外	被彌勒發現時	延長時間(時間稼ぎをする)	—
			說出勉強的話(強がりを言う)	—
			向天祈禱(天に祈る)	堇好感度↓/完奈好感度↓
			不回答	—

深川之戰

因為地形複習的關係，櫻把會合的位置弄錯了，令到大神他們和花組的位置稍為分開。留意這版中出現的敵人「紅蜂隊」，雖然HP並不高，但是防禦力很強。當大神他們和櫻等人會合之後，便可以殺上山頂彌勒的「孔雀」範圍，只要有花組的隊員進入



山頂，彌勒便會派出更多的「紅蜂隊」後便再消失，只要把版圖內所有「紅蜂隊」消滅便可過關。消滅了所有紅蜂隊之後，「孔雀」會再次出現，它向櫻的「光武」發出一些光後再次消失，但是櫻卻感覺不到被攻擊，但總算可以趕走敵人，花組便影相留念。



選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
31	戰鬥	堇和完奈接觸	完奈(カンナ)	堇好感度↓/完奈好感度↑
			堇(すみれ)	堇好感度↑/完奈好感度↓
			不回答	堇好感度↑/完奈好感度↑

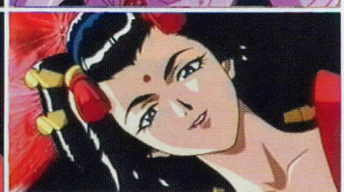
彌勒的陰謀

勝利之後的隊員，利用紅蘭發明的毒性探測器幫堇和完奈檢查傷口，發現並沒有中毒的跡象。知道自己沒有事後的二人，又再次吵架起來，其他隊員見狀也沒有勸阻她們，因為知道吵架是他們二人感情好的証明，看到這樣的大神便覺得自己的胃痛起上來。花組回到劇場之後，彌勒在櫻的光武上放的原來是式神，利用這式神已經找到了帝國華擊團的根據地。

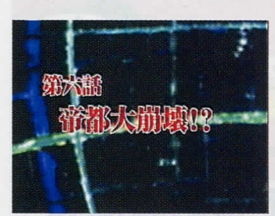








第六話 ~ 帝都大崩壞 ~



開宴會的花組

彌勒已經知道了華擊團根據地在「大帝國劇場」，天海便命令彌勒和叉丹去進行一些陰謀，定要完成「六星降魔陣」復興德川幕府和控制帝都。很快已經是六月，花組的「西遊記」在大盛況下完結。大神做完了票務員工作後，走到賣部約椿去食飯，可是她早已有約。這時櫻突然出現在大堂，本來是要來通知大神花組眾人會在客廳開舞台的檢討會。因為看見大神約椿，所以她便呷醋離去。在進入了FREE ACTION 1之後，留意因為正是客人離席的時候，所以大神不能從大堂的樓梯上二樓。大神剛到二樓的客廳時，堇和完奈便開始吵架。和眾人談論一番後，完奈便提議開宴會，眾人也很贊成，瑪莉亞吩咐成年不能飲酒。眾人跟著也開始準備宴會，櫻便出去買飲料回來。





選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
1	接待處	大神做完工作	和椿打招呼(椿に声をかけて)	去2
			回房(部屋に帰る)	FREE ACTION 1
			去找眾人(みんなのところに行く)	FREE ACTION 1
			不回答	FREE ACTION 1
2	賣部	椿	回房(部屋に帰る)	FREE ACTION 1
			約椿去食飯(椿を食事に誘う)	去3
			去找眾人(みんなのところに行く)	FREE ACTION 1
			不回答	FREE ACTION 1
3	大堂	櫻	邀請已經失敗了！(誘うのは失敗したんだ！)	櫻好感度↓
			那是開玩笑啊(あれは冗談だよ)	櫻好感度↓
			聽我說話吧！(俺の話を聞くいてくれ！)	櫻好感度↑
			不回答	櫻好感度↓

FREE ACTION 1

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
4	走廊	櫻(沒有約椿食飯)	好啊！一起去吧(いいね、一緒に行こう)	櫻好感度↑/FREE ACTION 1完結
			因為有要事做，對不起了(用があるから、ごめん)	–
			自己一人行就可以了(一人で行くからいいよ)	櫻好感度↓
			不回答	–
5	樂屋	堇	是完奈的事(カンナのことだろう)	–/去6
			是舞台的事(舞台のことだろう)	–/去6
			是我的事(俺のことだろう)	堇好感度↑/事件完了
			不回答	–/事件完了
6	樂屋	堇	當然是(まったく)	堇好感度↓
			我並不是這樣想(いや、そうは思わないね)	堇好感度↑
			不回答	堇好感度↑
7	衣裝部屋	瑪莉亞	很合襯啊(なかなか似合うよ)	瑪莉亞好感度↑/去8
			嚇了一跳(びっくりしたよ)	瑪莉亞好感度↑/去8
			……有點兒小哩(……少し小さいな)	瑪莉亞好感度↓/去8
			不回答	瑪莉亞好感度↑/去8
8	衣裝部屋	瑪莉亞	怎算好哩(どうしようかなあ)	瑪莉亞好感度↑
			這次我們之間的秘密(二人の秘密に)	瑪莉亞好感度↑
			會向別人說的(言いふらしちゃおうっと)	瑪莉亞好感度↓
			不回答	–
9	地下走廊	艾蓮絲	跑進更衣室(更衣室に駆け込み)	–/去10
			大叫「發生何事！？」(「とうした！？」叫ぶ)	艾蓮絲好感度↑/再到更衣室艾蓮絲好感度↑
			不回答	–/再到更衣室去12
10	更衣室	艾蓮絲	跑進浴室(シャワー室に駆け込み)	艾蓮絲好感度↓/被送到道具部屋/再到更衣室去11
			大叫「發生何事！？」(「とうした！？」·ミミ田)	艾蓮絲好感度↑/再到更衣室艾蓮絲好感度↑
			不回答	–/再到更衣室去12
11	更衣室	看過艾蓮絲洗澡	沒有企圖(下心、はなかったんだ)	艾蓮絲好感度↓
			……被悉破了嗎(……ばれたか)	艾蓮絲好感度↓/被送到道具部屋
			很令人擔心啊(心配だったんだ)	艾蓮絲好感度↑/去12
			不回答	–
12	更衣室	艾蓮絲	沒有這回事(そんなことないよ)	艾蓮絲好感度↓
			曾進過去(入りとかったよ)	艾蓮絲好感度↑
			要靠想像了(ご想像におまかせするよ)	艾蓮絲好感度↑
			不回答	艾蓮絲好感度↑
13	紅蘭房間	紅蘭	不等待便開門(たまらずドアを開ける)	–/去14
			不回答	–/去15
14	紅蘭房間	紅蘭	對不起，沒有惡意的(ごめん悪気はなかったんだ)	紅蘭好感度↓
			沒有受傷嘛？(けがはなかったかい？)	紅蘭好感度↓
			(えんかいくんって何？)	紅蘭好感度↓
			不回答	紅蘭好感度↓
15	紅蘭房間	紅蘭	是什麼機械人來的？(何のロボットだい？)	紅蘭好感度↓
			不會說話的，請放心吧(話しかけないから安心して)	紅蘭好感度↓
			安裝鼻子？在那裡？(鼻、しかける？どこに？)	紅蘭好感度↓
			不回答	紅蘭好感度↑
16	食堂	完奈	為何那麼急呢？(何を急いでるんだい？)	–/去17
			完奈的孩子？(カンナの子供？)	–/去17
			那遲點見(じゃ、また後で)	–/事件完了
			不回答	–/事件完了
17	食堂	完奈	努力啊(がんばってね)	–/事件完了
			那遲點見(じゃ、また後で俺)	完奈好感度↓/事件完了
			我可以幫手嗎？(俺も手伝おうか？)	完奈好感度↑/去Mini Game
			不回答	–/去Mini Game
18	大堂	完奈(Mini Game成功)	做一點事吧(よし、何とかしよう)	完奈好感度↑/去
			完奈……很溫柔哩(カンナ……やさしいんだね)	完奈好感度↑
			呃……我很忙(じゃ……俺、急ぐから)	完奈好感度↓
			不回答	–
19	食堂	完奈	回憶是十分重要的(思い出は大切だよね)	完奈好感度↑
			戰鬥也是重要的工作啊(戦うことも大切な仕事だよ)	完奈好感度↑
			真像完奈的為人哩(カンナらしい)	完奈好感度↑
			不回答	完奈好感度↑

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
20	大廳	堇	完奈，擔任蜘蛛一角如何？(カンナ、クモ女役はどうだ)	堇好感度↓
			哎呀，是合適的角色呀！(いやあ、はまり役だなあ！)	堇好感度↓
			我也想做獵獲物……(俺も獲物ねなりたい……)	堇好感度↑
			不回答	–
21	大廳	瑪莉亞(FREE ACTION 1沒有去過衣裝部屋)	表現謙虛(謙遜する)	瑪莉亞好感度↑
			老實地快樂起來(素直に喜)	瑪莉亞好感度↑
			為掩蓋害羞而說笑(照れ隠しにジョークを言う)	瑪莉亞好感度↑
			不回答	瑪莉亞好感度↑
22	大廳	艾蓮絲	下次一起幹好嗎？(今度、一緒にやのうか？)	艾蓮絲好感度↑
			收票是我的工作來的啊！(モギリは俺の仕事だ！)	艾蓮絲好感度↓
			很辛苦的……(つらいぞ……)	艾蓮絲好感度↓
			不回答	–
23	大廳	紅蘭(FREE ACTION 1去過紅蘭房間被弄壞她的發明)	對不起！我會反省的了(ごめん、反省してます)	紅蘭好感度↑
			下次會補償的了……(今度埋め合わせするから……)	紅蘭好感度↑
			不回答	紅蘭好感度↑
24	大廳	紅蘭(FREE ACTION 1沒有去過紅蘭房間)	對不起，闖到多餘的事情	–
			提起精神吧(元気を出せよ)	紅蘭好感度↑
			不回答	–
25	大廳	完奈	是18歲嗎？(18歳かな？)	–
			是20歲嗎？(20歳かな？)	完奈好感度↑
			是22歲嗎？(22歳かな？)	完奈好感度↑
			不回答	完奈好感度↑
26	大廳	花組眾人	好像很快樂似的，加入吧(楽しそうだし、参加するよ)	紅蘭好感度↑
			不能喝酒啊(酒はダメだぞ)	–
			飲酒和唱歌！(飲めや歌え！)	堇好感度↑/瑪莉亞好感度↓/紅蘭好感度↑
			不回答	–
27	大廳	花組眾人	與櫻一起去購物(さくらの買い物につきあう)	櫻好感度↑(沒有約椿食飯)/櫻好感度↓(有約椿食飯並沒有解釋)

			幫助其他人(他の人の手伝いをする)	瑪莉亞好感度↑
			待在房中(部屋で待つ)	堇好感度↓/瑪莉亞好感度↓/艾蓮絲好感度↓/紅蘭好感度↓/完奈好感度↓
			不回答	瑪莉亞好感度↑
28	大廳	花組眾人(有約椿食飯並沒有解釋)	進行阻止(呼び止める)	櫻好感度↑/《注：除櫻外好感度最高的人↓》
			追隨著(追いかける)	櫻好感度↑/堇好感度↓
			不回答	櫻好感度↓

FREE ACTION 2

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
29	樂屋	堇(堇好感度最高和有看艾蓮絲洗澡)	稍為看看……(ちょっとノゾキを……)	堇好感度↓
			好！？(いいっ！？)	堇好感度↓
			不會看的！(ノゾキなんかしてない！)	堇好感度↓
			不回答	堇好感度↑
30	樂屋	堇	包在我身上！(まかせとけ！)	堇好感度↑
			有點忙(ちょっと忙しくて)	堇好感度↓
			不回答	–
31	廚房	瑪莉亞	若不介意的話讓我協助吧(よかったら手伝おうか)	瑪莉亞好感度↑/去32
			努力啊(がんばってね)	–/去32
			不回答	–/去32
32	廚房	瑪莉亞	「Borshch」是……什麼？(ボルシチって……何)	–/去Mini Game
			是俄國的煮法哩(ロシアのシチューだね)	瑪莉亞好感度↑/去Mini Game
			是俄國麵包食品哩(ロシアのパン料理だね)	瑪莉亞好感度↓/去Mini Game
			不回答	–/去Mini Game
33	一階走廊	艾蓮絲(移動9回或以上並有看艾蓮絲洗澡)	因為艾蓮絲很有魅力……(アイリスが魅力的だからさ……)	艾蓮絲好感度↓
			這是誤會！(あれは違うんだって！)	艾蓮絲好感度↑
			不回答	艾蓮絲好感度↑
34	一階走廊	艾蓮絲(移動9回或以上)	對不起……現在很忙(ごめん……忙しいんだ)	艾蓮絲好感度↓
			好，幫忙吧(よし、手伝おう)	艾蓮絲好感度↑
			不回答	–
35	紅蘭房間	紅蘭	打算想幫紅蘭的……(紅蘭を手伝おうと思って……)	紅蘭好感度↑
			不，沒什麼(いや、別に何でもない)	紅蘭好感度↓
			不回答	紅蘭好感度↓
36	紅蘭房間	紅蘭	現在給我看吧~(いま見せてくれよ~)	紅蘭好感度↑
			期待正式的表演(本番を楽しみにしてるよ)	紅蘭好感度↑
			可否脫衣舞？(ハダカ踊りでもやるのかい？)	紅蘭好感度↓
			不回答	–
37	倉庫	完奈	可以幫助嗎？(手伝おうか？)	完奈好感度↑/去38
			努力啊(がんばってね)	完奈好感度↓
			要否請人來？(誰か呼ぼうか？)	完奈好感度↓
			不回答	–
38	一階走廊	艾蓮絲	拜、拜託了(た、たのむよ)	–
			不行……艾蓮絲是不適合的(いや……アイリスには無理だ)	艾蓮絲好感度↑
			只有我便行了(俺なら大丈夫だよ)	–
			不回答	–

怕打雷的櫻

大神因為要幫各人準備宴會，因此便進入了FREE ACTION 2。在10回行動之後，宴會便可以開始。不過這時櫻還未回來，眾人不等櫻便開始宴會。在宴會中紅蘭表演中國雜技，眾人也玩得開心。這時完奈和瑪莉亞知道外面開始下雨，便擔心遲回來的櫻。這時紅蘭想到要扮鬼來嚇櫻，除了瑪莉亞外眾人也贊成，大神也沒有阻止。當櫻回來的時，天空突然響起雷聲，跟著便聽到櫻大叫，眾人擔心走出去看看，可是只看到櫻怕雷聲而坐在地上。因她怕被雷公拿去肚臍，在眾人覺得奇怪的時候，大神被米田長官召大神到作戰室。



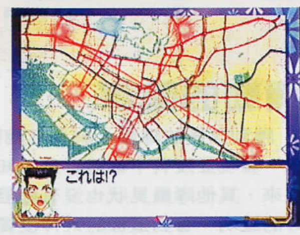



選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
39	樂屋	紅蘭	鼓掌喝采(拍手かっさいする)	紅蘭好感度↑
			冷靜地作出批評(冷静に批評する)	紅蘭好感度↓
			取笑她(笑いをとりにいく)	–
			不回答	紅蘭好感度↑
40	樂屋	花組眾人	好啊！做吧做吧(いいね！やろうやろう)	紅蘭好感度↑
			開玩笑有點過分了(ちょっとふざけすぎだぞ)	瑪莉亞好感度↑
			不回答	–



太古的祭器

在作戰室中等待大神的是米田長官和藤枝彩。他們告訴大神經過調查和用蒸氣演算機計算後，發現每次天海的手下出現時，也會把一種太古的祭器埋在地下，己經在芝、築地、淺草、九段下和深川埋下了。照估計最後的一個地方便是日比谷公園，只要天海完成這個魔法陣後，帝都便會變成永久的地獄。所以便命令大神通知各隊員進入一級戰鬥配備，準備隨時出擊。當大神走出走廊時，櫻出現並要求大神給她少許時間。



被偷襲的花組

在更衣室中，櫻說只會對大神講有關她怕雷的事情。當櫻小時候因為頑皮不聽婆婆勸告，所以看到朋友被雷打中，自始之後櫻便十分害怕行雷。大神並沒有取笑她，突然又傳來很大的聲響，不過並不是打雷，原來是劇場被彌勒襲擊。因為走廊發生爆炸的關係，令到大神和櫻不能離開更衣室。花組的其他隊員在沒有了大神的帶領下正處於下風，大神和櫻正想辦法離開的時候，看到從儲物櫃中掉出來的槍，大神想到利用子彈去爆破牆壁。因為引爆時會產生的衝擊，所以櫻便使用靈力去保護大神。






地下格納庫之戰

因被彌勒偷襲和欠缺了大神和櫻的花組，漸漸處於下風。正當到了極限時，大神和櫻及時趕到。要進入花組的倉庫，需要在格納庫的最後部份，開動機關才可以把門打開。之後再開動倉庫內的另一個機關，便可以進入「孔雀」的倉庫。這版出的敵人只有「紅蜂隊」和「孔雀」，小心倉庫內的維修裝置，有一些是「紅蜂隊」假扮的。在攻打「孔雀」的同時，她也會叫出「紅蜂隊」幫手。另外因為被彌勒偷襲的關係，所以除了櫻和大神外，花組其他成員的能源和回復也不足夠，因此和大神會合前要採取防守的戰術。



選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
41	戰鬥	櫻	明白了(わかった)	櫻好感度↑
			能夠談話不是很好嗎(話してもいいじゃないか)	櫻好感度↓
			不回答	–

「六星降魔陣」完成

當花組把入侵的敵人打敗後，才發現中了天海的計。因為當花組忙著對付彌勒的同時，叉丹已經在日比谷公園完成了「六星降魔陣」。由這個陣所發出來的衝擊，令到帝都各地也發生地震等的意外。在劇場中的花組也能感受得到，在這時櫻突然暈倒。





第七話 ~決戰 生命的極限~

第七話
決戦　命の限り！

天海的要脅

當天海把「六星降魔陣」完成之後，帝都的各地也受到魔法陣的影響，四處也有地震等意外發生。天海因為這個陣而得到強大的力量，



並向帝都宣佈一小時候後要解散現有政府，所有的人也要投降。另外為了要証明政府的意向，要把帝都銀行的100億存款和米田一基的性命交出，否則的話消滅帝都也只需要很短的時間。正在恐慌的國會議,都向總理提出要以帝都的人作優先考慮，總理把這一小時的機會，把最後的希望交給帝國華擊團。



最後的戰略

受到「六星降魔陣」衝擊而暈倒的櫻，一直在醫療室中未回復意識。彩叫大神到醫療室，他看著處於植物人狀態的櫻時，花組各人也擔心櫻的情況，大神看見後便叫她們振作，彩便叫眾人到作戰室開作戰會議。當行出走廊時，好感度最高的人會來安慰大神。在作戰室中表現得十分激動的米田長官，命令大神殺了自己，用自己的命去換帝都的和平。大神當然不會這樣做，但面對著一班連軍警也無法對付，而且為數很多的敵人，眾人也感到束手無策。最後大神便提出一個作戰計劃，是要花組直接攻擊黑之巢會的根據地把天海收拾。紅蘭便利用蒸氣演算機把那些有妖力的地方，用光點表示出來。結果便出現了一大一小的兩個光點，各人相信大的那光點是屬於天海的，便乘坐雷轟號出發。





選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
1	醫務室	瑪莉亞(好感度最高)	說出事實(本当のことを伝える)	–
			扯開話題(質問をはぐらかす)	瑪莉亞好感度↑
			做出開朗的行為(陽気にふるまう)	–
			不回答	瑪莉亞好感度↓
2	醫務室	堇(好感度最高)	是紅蘭嗎？(紅蘭だろ？)	堇好感度↓/去3
			是瑪莉亞嗎？(マリアだろ？)	堇好感度↓
			是堇嗎？(すみれくんだろ？)	堇好感度↑
			不回答	–
3	醫務室	堇	多謝她(礼を言う)	–
			表現出精神(元気を出す)	堇好感度↑
			不回答	堇好感度↑
4	醫務室	瑪莉亞(好感度最高)	以笑回應(笑顔で応じる)	瑪莉亞好感度↑
			將不安坦白說出來(不安を打ち明ける)	–
			不回答	瑪莉亞好感度↑
5	醫務室	艾蓮絲(好感度最高)	是完奈嗎？(カンナだろ？)	艾蓮絲好感度↓/去6
			是艾蓮絲嗎？(アイリスだろ？)	艾蓮絲好感度↑/去6
			是櫻嗎？(さくらくだろ？)	艾蓮絲好感度↓/去6
			不回答	–/去6
6	醫務室	艾蓮絲	很怒(怒だ)	艾蓮絲好感度↓
			與她一起玩(遊んであげる)	艾蓮絲好感度↑
			不回答	艾蓮絲好感度↑
7	醫務室	紅蘭(好感度最高)	以笑回應(笑顔で応じる)	紅蘭好感度↑
			將不安坦白說出來(不安を打ち明ける)	紅蘭好感度↑
			不回答	–
8	醫務室	完奈(好感度最高)	以笑回應(笑顔で応じる)	完奈好感度↑
			將不安坦白說出來(不安を打ち明ける)	完奈好感度↓
			不回答	完奈好感度↑
選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
9	作戰室	作戰會議	不會退開的！(いいえ、どきません！)	堇好感度↑/瑪莉亞好感度↑/艾蓮絲好感度↑/紅蘭好感度↑/完奈好感度↑
			請冷靜一點吧！(落ち着いて下さい！)	–
			不回答	–
10	作戰室	作戰會議	不能放棄的！(あきらめてはダメだ！)	堇好感度↑/瑪莉亞好感度↑/艾蓮絲好感度↑/紅蘭好感度↑/完奈好感度↑
			冷靜一點吧，大家！(落ち着くんだ、みんな！)	堇好感度↑/瑪莉亞好感度↑/艾蓮絲好感度↑/紅蘭好感度↑
			不回答	–
11	作戰室	作戰會議	若衝向敵方基地的話……(敵の本拠を突けば……)	堇好感度↑/瑪莉亞好感度↑/艾蓮絲好感度↑/完奈好感度↑
			若加強帝都防禦的話……(帝都の守りを固めば……)	瑪莉亞好感度↑
			不回答	–

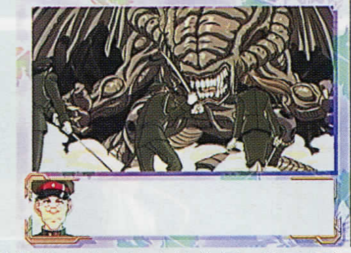
（註：選項2-8是好感度最高才會出現）



「封魔之門」

當大神到了目的地時，發現妖力的主人並不是天海而是叉丹。花組正想撤離的時候，發現已經被很多敵人包圍。在這危急關頭，忽然有炮火攻擊那些敵人，原來櫻已經醒來，並且駕駛翔鯨丸前來接大神他們。櫻已經知道了黑之巢會的真正根據地，在翔鯨丸的作戰室，大神等人便慰問櫻是什樣醒來。原因櫻發了一個夢，在夢中看到小時候的自己叫櫻到「魔封之門」去戰鬥。當聽到這個名字時，米田和彩都有很大的反應。米田解釋在華擊團成立之前，五年前發生的「降魔戰爭」中，米田、彩、還有

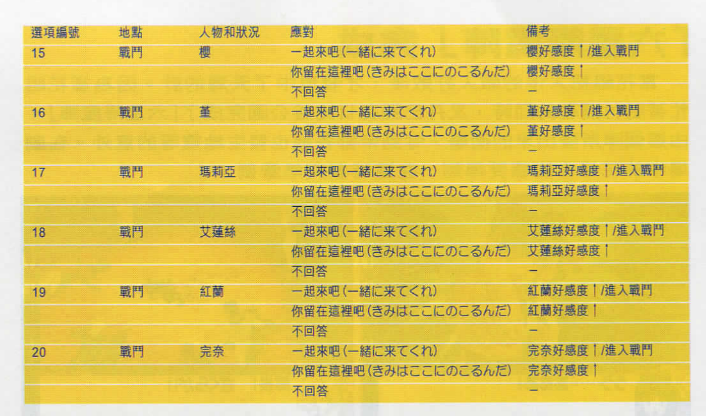






光武的設計者山崎真之介和櫻的父親真宮寺一馬，在沒有光武這些武器下，和巨大降魔戰鬥。真宮寺一馬因為自己擁有破邪之血，所以利用太古的咒法把巨大降魔封印在日本橋地下的「封魔之門」，可是櫻的父親也因此而死亡。於是眾人便一舉向「魔封之門」進發。

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
12	戰鬥	菫	不惜粉身碎骨地作出攻擊！(玉砕覚悟で攻撃するぞ！)	—
			不能白費生命的(命をムダにするな)	菫好感度↑/瑪莉亞好感度↑/艾蓮絲好感度↑/紅蘭好感度↑/完奈好感度↑
			不回答	—
13	翔鯨丸	櫻	是什麼夢？(どんな夢だい？)	—
			赤裸著身子不凍嗎？(ハダカで寒くなかった？)	櫻好感度↑
			不回答	—
14	翔鯨丸	花組眾人	花組，準備出擊！(花組、出撃態勢に入れ！)	完奈好感度↑
			一定會再返來這裡的！(必ず、ここに帰ってくるぞ！)	櫻好感度↑/菫好感度↑/瑪莉亞好感度↑/艾蓮絲好感度↑/紅蘭好感度↑
			不回答	—

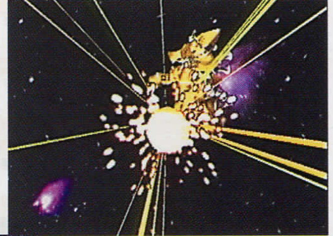


選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
15	戰鬥	櫻	一起來吧(一緒に来てくれ)	櫻好感度↑/進入戰鬥
			你留在這裡吧(きみはここにのこるんだ)	櫻好感度↑
			不回答	—
16	戰鬥	菫	一起來吧(一緒に来てくれ)	菫好感度↑/進入戰鬥
			你留在這裡吧(きみはここにのこるんだ)	菫好感度↑
			不回答	—
17	戰鬥	瑪莉亞	一起來吧(一緒に来てくれ)	瑪莉亞好感度↑/進入戰鬥
			你留在這裡吧(きみはここにのこるんだ)	瑪莉亞好感度↑
			不回答	—
18	戰鬥	艾蓮絲	一起來吧(一緒に来てくれ)	艾蓮絲好感度↑/進入戰鬥
			你留在這裡吧(きみはここにのこるんだ)	艾蓮絲好感度↑
			不回答	—
19	戰鬥	紅蘭	一起來吧(一緒に来てくれ)	紅蘭好感度↑/進入戰鬥
			你留在這裡吧(きみはここにのこるんだ)	紅蘭好感度↑
			不回答	—
20	戰鬥	完奈	一起來吧(一緒に来てくれ)	完奈好感度↑/進入戰鬥
			你留在這裡吧(きみはここにのこるんだ)	完奈好感度↑
			不回答	—

決戰黑之巢會



當花組降落在黑之巢會據點的入口時，發現被很多的敵人包圍。瑪莉亞便提議兵分兩路，大神和三名隊員進內去收拾天海，其餘三人在外面擋著敵人。大神便會選擇隊員出戰，要留意當選夠三個隊員後，未有選項出場的人不會升好感度的。大神進入了地道時，會看到最低的地方會有一道閘，只要把版圖內的三座製造工場破壞，便可以進入那道入口。在這裡出現的敵人有「近衛」、「大筒」和「火繩」。一定要留意的是「近衛」，它的攻擊和防禦力十分之高，而且還可以移動2次和攻擊2次，所以一定要集中對付。另外製造工場會補充被消滅了的兵數，因此要盡快破壞才是上策。

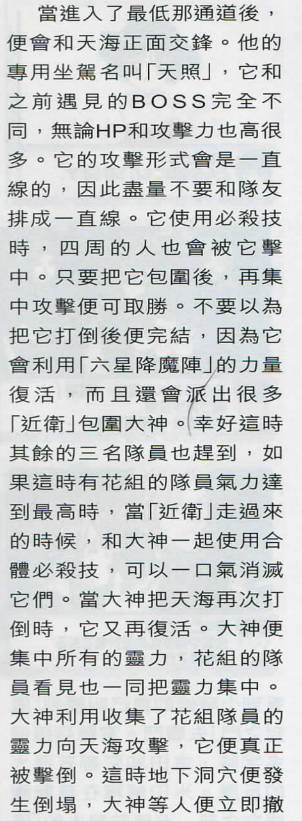












當進入了最低那通道後，便會和天海正面交鋒。他的專用坐駕名叫「天照」，它和之前遇見的BOSS完全不同，無論HP和攻擊力也高很多。它的攻擊形式會是一直線的，因此盡量不要和隊友排成一直線。它使用必殺技時，四周的人也會被它擊中。只要把它包圍後，再集中攻擊便可取勝。不要以為把它打倒後便完結，因為它會利用「六星降魔陣」的力量復活，而且還會派出很多「近衛」包圍大神。幸好這時其餘的三名隊員也趕到，如果這時有花組的隊員氣力達到最高時，當「近衛」走過來的時候，和大神一起使用合體必殺技，可以一口氣消滅它們。當大神把天海再次打倒時，它又再復活。大神便集中所有的靈力，花組的隊員看見也一同把靈力集中。大神利用收集了花組隊員的靈力向天海攻擊，它便真正被擊倒。這時地下洞穴便發生倒塌，大神等人便立即撤退。

勝利的理由

在日本橋上等待著花組平安回來的米田，問大神知不知為什麼要他當花組的隊長，大神便說因為他擁有靈力駕駛光武，其實這只是理由之一，最重要是他可以令到花組各人團結和發揮他們的能力，才能獲得勝利。因為地下洞穴倒塌的關係，所以沒有影相留念，因此花組便在日本橋上進行大合照。



第八話 ~和平的日子是約會哦~



大神的假期

與天海之戰完結後三個月，就來到太正十三年的新年了。在這和平的日子來臨後，各人也快樂地互相恭賀新禧。拜過年後，米田就叫了大神到負責人室商談。原來，米田見大神一直也為隊長的職責努碌，便打算在這得到和平的新年中，准許他休息一天出外逛逛。



強制時間、一

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
1	樂屋	菫的新衣裳	很合襯(よく似合っているよ)	菫好感度↑
			普通、這樣會怒…(まあまあ、そう怒らずに…)	—
			不回答	—
2	大神房前	櫻前來約大神到初詣	一起去(いっしょに行こうか)	櫻好感度↑
			我有點事(じゃ、俺は用があるから…)	櫻好感度↓
			不回答	櫻好感度↓
3	大神房前	菫前來約大神到初詣	一起去(よし、行こう)	菫好感度↑
			拒絕(遠慮しとくよ…)	菫好感度↓
			不回答	菫好感度↓
4	大神房前	瑪莉亞前來約大神到初詣	一起去(いいとも、一緒に行こう)	瑪莉亞好感度↑
			我有點事(…ちょっと用事が、)	瑪莉亞好感度↓
			不回答	瑪莉亞好感度↓
5	大神房前	艾蓮絲前來約大神到初詣	一起去(いいよ、一緒に行こう)	艾蓮絲好感度↑
			我有點事(ごめん、用があるんだ…)	艾蓮絲好感度↓
			不回答	艾蓮絲好感度↓
6	大神房前	紅蘭前來約大神到初詣	一起去(俺でよければ、喜んで)	紅蘭好感度↑
			我有點事(ちょっと用事が…)	紅蘭好感度↓
			不回答	紅蘭好感度↓
7	負責人室	米田吩咐大神飲酒	我不容氣！(いただきます！！)	—

			…不喝了(…遠慮しときます)	—
			請快些說你的吩咐(はやく用を言ってください)	—
			不回答	—
8	走廊	遇上彩	去不去…初詣？(初もうでに… 行きませんか？)	—
			那、我先走(では、失礼します)	—
			不回答	—

(註：2-6的選項必須該女孩好感度最高才能發生)

大神離開負責人室後遇見彩，她見大神可放鬆一天，便叫他在這難得的機會，好好找個女孩一起。不過，她亦同時警告大神千萬不要「一腳踏兩船」。說罷，大神便與女孩一起到神社參拜。











自由時間、一

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
9	櫻房間	約櫻到初詣	與我一起去初詣(俺と……初詣行こう)	櫻好感度↑
			…沒有甚麼事(…何でもない)	—
			不回答	—
10	堇房間	約堇到初詣	與我一起去初詣(俺と……初詣行こう)	堇好感度↑
			…沒有甚麼事(…何でもない)	—
			不回答	—
11	瑪莉亞房間	約瑪莉亞到初詣	與我一起去初詣(俺と……初詣行こう)	瑪莉亞好感度↑
			…沒有甚麼事(…何でもない)	—
			不回答	—
12	艾蓮絲房間	約艾蓮絲到初詣	與我一起去初詣(俺と……初詣行こう)	艾蓮絲好感度↑
			…沒有甚麼事(…何でもない)	—
			不回答	—
13	紅蘭房間	約紅蘭到初詣	與我一起去初詣(俺と……初詣行こう)	紅蘭好感度↑
			…沒有甚麼事(…何でもない)	—
			不回答	—
14	完奈房間	約完奈到初詣	與我一起去初詣(俺と……初詣行こう)	完奈好感度↑
			…沒有甚麼事(…何でもない)	—
			不回答	—
15	櫻房間	迎接櫻	是呢(ようだよ)	櫻好感度↑/到選項17
			不…是你呢(いや…きみのことだよ)	櫻好感度↑/到選項17
			不回答	櫻好感度↑/到選項17
16	完奈	迎接完奈	是帝都回復和平的夢(帝都が平和になる夢かな)	完奈好感度↑/到選項17
			完奈的夢(カンナの夢かな)	完奈好感度↑/到選項17
			…惡夢(…悪夢だな)	—/到選項17
			不回答	—/到選項17

(註：9-14的選項必須好感度不是最高才能發生、當發生其中一項時就會立即主入強制時間二。)



大神他們來到明治神宮參拜完後，就到了神社附近的攤位逛逛。那裡有很多有趣的東西看，有射鬼遊戲店、雕刻店和猴子表演，他們也玩得很開心。在離開神社的時候，大神他們遇到花組其他成員，除此之外，他們還遇到一個意想不到的人，那就是天海的手下——葵叉丹！原來他繼天海消滅後，找來三位手下，準備將帝都毀滅！於是他喚出妖魔「降魔」，打算先將阻止他成功的花組成員消滅。幸好，在這危急關頭中，翔鯨丸載著光武來到，才能將困局解開。





強制時間、二

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
17	神社	櫻(任何中一人)	希望繼續和平(この平和が続きますように)	到選項18/19/20
			與櫻(任何中一人)的關係更好(さくらと仲よく出来ますように)	到選項18/19/20
18	標靶屋	櫻(任何中一人)	好、玩吧！(よーし、やろう！)	Mini game/到選項19/20
			不玩(…. やめとくか。)	到選項19/20
19	雕刻店	櫻	以前、時常玩(昔、よく遊んだよね)	到選項18/20
			不十分懂玩(あまりやったことないんだ)	到選項18/20
			不回答	到選項18/20
20	猴子屋	櫻	你比較可愛(きみのほうがかわいいよ)	到選項18/19
			的確、很可愛(ホントだ。かわいいね。)	到選項18/19
			不回答	到選項18/19
21	雕刻店	堇	第一次看嗎？(見るのは初めてかい？)	到選項14/22
			試試看(切り抜いて遊ぶんだよ)	到選項14/22
			不回答	到選項14/22
22	猴子屋	堇	第一次看嗎？(見るのは初めてかい？)	到選項14/21
			不是很可愛(かわいいサルじゃないか)	到選項14/21
			不回答	到選項14/21
23	雕刻店	瑪莉亞	食物來的(食べ物だよ)	到選項14/24
			試試看(切り抜いて遊ぶんだ)	到選項14/24
			越快弄壞它就是勝利(早く壊したほうが勝だよ)	到選項14/24
			不回答	到選項14/24
24	猴子屋	瑪莉亞	說是猴子戲(サルまわしを解説する)	到選項14/23
			向瑪莉亞說謊(マリアにうそを教える)	到選項14/23
			不回答	到選項14/23
25	雕刻店	艾蓮絲	就像雕刻般？(レリーフみたいなものかな？)	到選項14/26
			是食物來(食べ物だよ。)	到選項14/26
			不回答	到選項14/26
26	猴子屋	艾蓮絲	法國有猴子嗎？(フランスにもサルっているの？)	到選項14/25
			很似艾蓮絲(アイリスに似てるね。)	到選項14/25
			不回答	到選項14/25
27	雕刻店	紅蘭	小時候有玩過嗎？(子供の頃、何して遊んでた？)	到選項14/28
			很令人懷念(なつかしいな。)	到選項14/28
			不回答	到選項14/28
28	猴子屋	紅蘭	是中國的猴子戲？(中国のサル回しって？)	到選項14/27
			那隻猴子不是很像紅蘭？(あのサル、紅蘭に似てないか？)	到選項14/27
			不回答	到選項14/27
29	雕刻店	完奈	令人懷念(なつかしいな)	到選項14/30
			弄些較大的會如何？(一番大きいヤツならどうだ)	到選項14/30
			不回答	到選項14/30
30	猴子屋	完奈	與完奈比那一個較輕？(カンナとどっちが身軽かな？)	到選項14/29
			懂不懂猴拳？(猿拳って知ってるかい？)	到選項14/29
			不回答	到選項14/29
31	公園	與瑪莉亞去橫濱	好、去吧！(よし、行こう！)	瑪莉亞好感度↑
			留在帝劇的話…(帝劇を留守にするのは…)	—
			不回答	—
32	公園	艾蓮絲	當然…喜歡(もちろん…好きだよ。)	艾蓮絲好感度↑
			哈哈、十分喜歡(ハハハ、そりゃ好きだよ)	—
			不回答	—
33	公園	完奈	哈哈哈…對呢(アハハ…. そうだな)	—
			不是這麼好(まあ、たまにはいいね。)	—
			不回答	—

(註：選項19-30只能跟據玩者的對象出現的選項；而選項17、18為共通的選項)

明治神宮之戰

新敵人能力非常強勁，即使集合所有成員使出必殺技，也不能將一位敵人擊滅！因此，在第一個回合中應首先找一位能作長距離攻擊

的成員以探敵人實力，其他成員則盡快逃到鳥居內，不必理會敵人。那麼，在第一回合完結後，彩便會叫花組成員先到鳥居內，而她則準備控制翔鯨丸攻擊敵人。當敵人被翔鯨丸攻擊後，實力就明顯下降，此時花組成員就可以放心向敵人攻擊。



進行特訓

好不容易才將敵人消滅，估不到光武就在這時候突然不能啟動，這究竟是幸運，還是不幸？假若敵人再次出現的話……



到了第二天，報紙就將花組面對敵人陷入困境的新聞刊於頭條上，令帝都人民再次陷於惶恐生活之中。而事實上，光武的損毀的確是花組要將敵人消滅的最大障礙，為此紅蘭便打算重新製造一批能力經過改良的新光武。之後，大神就向上級



徵詢製造新光武的意見後，便到作戰室與花組成員商討對付降魔的對策。面對著能力非常強勁的降魔，而光武又



損毀了，現在她們能夠做的，就只有進行特訓。

經過三星期的特訓，大神和瑪莉亞終於返回大帝國劇場。由於很久沒見，於是大神便打算看看各人在這三星期的生活如何。





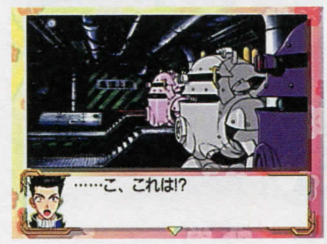
強制時間、三

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
34	負責人室	米田	這說話…(お言葉ですが…)	—
			是自己的責任(自分の責任です…)	—
			不回答	—
35	大神房間	紅蘭	去找米田商討(米田に相談に行く)	—／找米田
			去找彩商討(あやめに相談に行く)	—／找彩
			不回答	—／找米田
36	作戰室	商討之後的狀況	全員有必要再訓練(全員の再訓練が必要だな)	櫻好感度↑／完奈好感度↑
			強力的武器是必要的(強力な武器が必要だな)	—
			不回答	紅蘭的好感度↓
37	作戰室	決策	好、特訓吧！(よし、特訓だ！)	—
			各人自己判斷(各人の判断にまかせる)	—
			不回答	瑪莉亞好感度↓

自由時間、二

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
38	二樓大廳	堇說出在假期內幹了甚麼	適可而止！(いいかげんしろ！)	—
			沒你辦法…很滿足吧(やれやれ…あきれたよ)	—
			的確…很美(確かに…きれいになったよ)	堇的好感度↓(需再次到大廳與由里見面才能發生選項39)
			不回答	—
39	堇房間	向堇道歉	—	堇的好感度↑
40	艾蓮絲房間	彩	來見彩的(あやめさんに合に来ました)	—
			來見艾蓮絲(アイリスに会いに来ました)	—
			為何、彩會在這兒？(なぜ、あやめさんがここに？)	—
			不回答	—
41	紅蘭房間	紅蘭	光武如何？(光武は、どうなったんだい？)	—／到選項42
			是想見紅蘭(紅蘭に会いたかったんだ。)	紅蘭好感度↑／到選項42
			不回答	—／到選項42
42	紅蘭房間	紅蘭	離開房間(部屋を出る)	—
			作聲(紅蘭に声をかける)	—／到選項43(只限高好感度)
			不回答	—
43	紅蘭房間	紅蘭	想完成飛機(飛行機、完成させたいね。)	紅蘭好感度↑
			…喜歡(…好きだったんだね。)	紅蘭好感度↑
			不回答	
44	露台	遇上瑪莉亞	—	—
45	書庫	遇上瑪莉亞	—	瑪莉亞好感度↑
46	舞台	見櫻在練舞	真的很喜歡舞台(舞台が本当に好きなんだね)	櫻好感度↑
			快些公演就好了(公演、早く始まるといいね)	—
			不回答	—
47	更衣室	櫻正在沐浴	離開房間(部屋を出るぞ！)	—
			身體靠近浴室(体が勝手にシャワー室に…)	—
			不回答	—
48	鍛練室	完奈在鍛練	交給你(まかせとおけな)	完奈好感度↑
			…一點點(…ぼちぼちかな)	—
			一點也不行…(さっぱりダメでね…)	—
			不回答	—
49	食堂	完奈在吃飯	不、甚麼都吃(いや、何でも食べるよ)	完奈好感度↑
			事實上…有的(実は…あるんだ)	—
			喜歡像男子的女性(男っぽい女の人は好きだな)	—
			不回答	—

(註：42的選項在紅蘭達至最高好感度不會發生)



突然，警報鐘再次響起，亦即表示降魔再次進行襲擊，幸好紅蘭已成功製成新的靈子甲冑「神武」，而



大神他們也可以籍著這次出擊，向敵人展示一下特訓的成果了。

強制時間、四

選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
50	作戰室	出擊	帝國華擊團、出擊！(帝国華撃団、出撃せよ！)	全員好感度↑
			將特訓的成果顯示出來(特訓の成果を見せるんだ！)	瑪莉亞、櫻和完奈好感度↑
			不回答	—

銀座之戰

由於駕駛著新的機體「神武」，不論攻擊威力、能源等也作出大大提昇，因此雖然敵人強勁，但也能容易將之擊滅。在這次戰鬥





中，敵人的數量不算是太多，所以所有成員只要一同前往到豬便可將沿途的敵人消滅。不過要注意所有神武不要在豬氣合全滿的時候，一起集中於敵人面對的同一方向，並處於沒有任可建築物阻擋的街道上。因為豬的必殺技是作大範圍直線攻擊，而且攻擊力又很強，所以最好能圍繞其四方作攻擊。

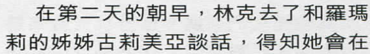
選項編號	地點	人物和狀況	應對	備考
51	戰鬥中	豬問大神要否認輸	認輸了！(参った！)	—／豬防禦力降低
			沒什麼了不起(たいしたことないな！)	—／豬攻擊力增加
			不回答	—／豬防禦力降低



薩爾達傳說 姆沙拉之面具

後半部神殿攻略！

N64
製造商：任天堂
售價：5800日圓／7800日圓(連擴張RAM PACK)
發售日：4月27日容量：256MB
N64／ARPG／1P／MEM／對應振動器



上期提要



解放了SNOWHEAD神殿後，林克為了取回愛馬艾寶娜而來到了羅瑪莉牧場，並接受了「牧場次期當主」羅瑪莉的委託，將晚上來犯的妖怪消滅。成功完成了任務後，林克除了取回艾寶娜外，還得到了另一個空瓶。

在第二天的朝早，林克去了和羅瑪莉的姊姊古莉美亞談話，得知她會在今日傍晚時份坐馬車前往CLOCK TOWN。林克只要在6時左右來到牧場就可以和她一同上車，不過在前往CLOCK TOWN途中林克一行會受到不知名的人襲擊，因此玩者要不斷用弓箭將他們擊退。如果能安全到達城內，古莉美亞就會送你一個「羅瑪莉之面具」(ロマニーのお面)，戴著它林克就可以在夜晚10時過後進入CLOCK TOWN的酒吧了。

GREAT BAY之海岸

位於CLOCK TOWN西面的GREAT BAY(グレートベイ)區域，是戟拿族人的主要聚居地。除此之外，這裡也有女海盜和大海蛇的巢穴，可以說是充滿危機。



主線劇情

1. 幫助瀕死的戟拿族人



林克在達魯米拿平原上吹起艾寶娜之歌召喚愛馬，然後坐著牠越過平原西面的高欄前往GREAT BAY。在海邊，林克發現了一名瀕死的戟拿族人米加(ミウカ)，原來他就是人氣的戟拿樂隊(ゾーラバンド)的結他手！林克在將他推回岸上後，米加便用歌聲道出受傷的原因——在城內的嘉年華會快將開始之際，樂隊的主音露露(ルル)突然產下了幾隻奇怪的蛋，而且還失了聲！更加禍不單行的是她的蛋竟被海盜們偷走了！米加想將它們取回，但卻受了重傷，弄到現在這種田地……林克於是奏起「治療之歌」為他的靈魂解脫，取得「戟拿之面具」(ゾーラの仮面)。



戴上它後林克便可以變身成戟拿族人，在海裡自由地行動了。戟拿族的特技有兩種，一是在游泳時按R掣，以身體周圍的電流攻擊；二是先按實B掣，然後放手射出的回力刀，除了用來攻擊之外，回力刀還可以將遠處的寶物取回。





2. 前往海洋研究所

在海的中央位置設有一座海洋研究所，但要上岸玩者須要用一招「飛魚跳躍」，即先朝著目的地游過去，然後在接近岸邊的位置以高速跳起，就能成功跳上岸。在上面有一座貓頭鷹石像，玩者應立即將之啟動.

3. 和「好色」漁師見面



在岸上的漁師之家裡，林克找到了一隻奇異的金色海馬，雖然想將牠救出來，但擁有牠的漁師卻先要林克給他一張女海盜的照片！這可是要在海盜之巢穴裡才能得到。

4. 潛入海盜之巢穴



海盜之巢穴(海賊の砦)位於GREAT BAY的北面，玩者要先變身成戟拿族人，然後潛入巢穴附近的海底。你會發現在那裡有幾塊印有骷髏圖案的木板，玩者只消在游泳中用頭撞向它們，就可以發見隱藏的入口。

支線劇情

A. 餵魚取得心之碎片



在海洋研究所內有一個養有兩條魚的水槽，林克只要用空瓶捉幾條魚給牠吃，最後牠就會吐出一塊心之碎片！

B. 海邊的蜘蛛之館



在漁師之家的旁邊有一座蜘蛛之館，玩者只要用炸彈炸開有裂痕的牆壁，再利用在海盜之巢穴內取得的鎖鏈勾（フックショット）就能進入。在裡面玩者除了可以找到一塊心之碎片外，如能找齊30隻蜘蛛，就可以在門口處取得能載500塊寶石的「巨人之錢袋」（巨人のサイフ）。

C. 極麻煩的心之碎片

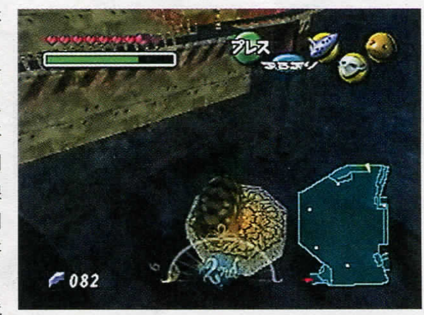


首先玩者請先準備一粒魔法種子，和前往CLOCK TOWN的雜貨店內向那裡的稻草人案子山（カカシ）吹奏一曲（音符任意）。然後在這個位置向上望，玩者會發現一些可供鎖鏈勾勾著的石柱，利用它們前進，最後玩者會發現一個可供魔法之種子發芽的地方。利用種子生長出來的平台，就能前進到一個沒有任何東西的高台。在那裡玩者只需吹奏起之前向稻草人吹過的歌曲（命名為「錄音案子山之歌」），在對岸案子山就會出現！再用鎖鏈勾射向他，就能順利取得它身邊的心之碎片。

海盜之巢穴（海賊の砦）

住在這裡的海盜全部都是女性，而且有傳聞她們個個都是美女……不過林克一旦被她們見到捉住，就要從入口從頭來過了！如果預先從千古魯處購買了地圖，玩者就能看到女海盜們的位置，侵入就變得十分簡單。

1. 跳進水中潛入巢穴內部



一進入海盜巢穴，林克要先變身成哉拿族人，然後跳進水中，向地圖右上角的高台（A）進發。只要玩者在水裡面就一定不會被發現，但在上岸時則要留意女海盜們的視線了。在高台上林克會見到地上有一個大按鈕，用哥朗族的大石壓啟動它後，地圖右下方的水道（B）就會打開，從那裡潛入巢穴吧！

2. 機關重重



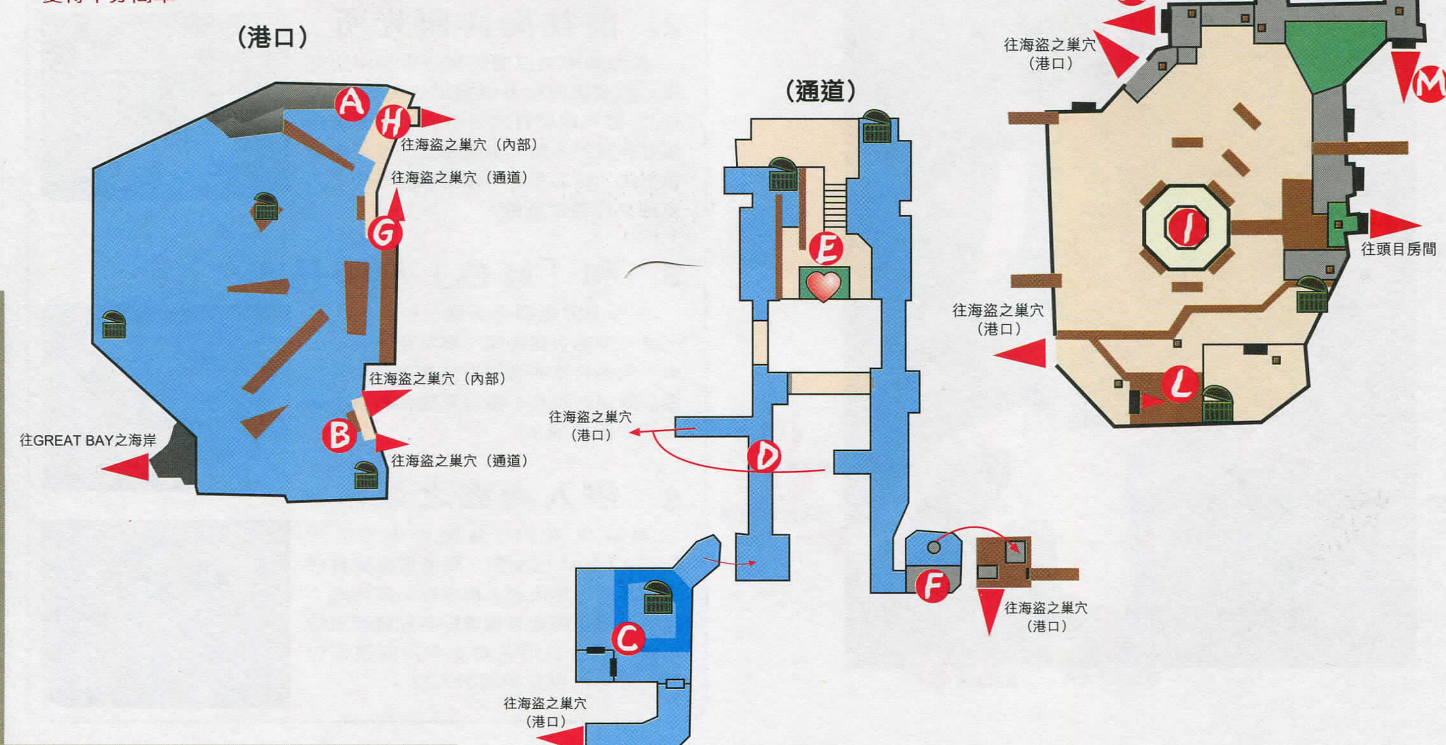
進入巢穴後，林克會到達一個像迷宮般的地方（C）。但不用擔心，因為它的構造並不複雜。少少提示：1. 遇到有骷髏頭的木板要撞開。2. 大石除了推之外，還可以用拉的方法移開的。



離開迷宮後，林克來到了一條有爆炸鐵球和水流的通路（D），記得要避開它們前進。接著林克會來到一個類似監房的地方（E），這裡有兩個水晶開關掣，一個是用來打開監房的門（內裡有一個心之碎片），一個是用來開啟水閘的。穿過水閘再走一段路，林克就會來到通道的盡頭（F）。這裡的機關比較複雜，



首先玩者要踏下房內的按鈕，牆上的一道鐵閘就會打開，然後站在圓形的出水口上向牆上的掣射箭，林克就會被腳下的水所昇起，這時玩者應留意上層的牆壁上又有一個掣，用射它後，本來鎖了的門就會打開，林克終於可以進入巢穴的中心部份了（由G前往H）。



3. 用箭射暈女海盜前進



在巢穴的中心部有大量女海盜守衛，和之前一樣，林克一旦被她們見到就要從地點G最新開始。不過幸好玩者可以用箭將她們射暈一段短時間，利用這一小段空檔時間，立即爬上中央的看守塔(I)吧！塔上的橋就是前往海盜頭目房間(J)的唯一通路。

4. 將房內的女海盜趕走



進入頭目房後，林克會聽到女海盜頭目和她的手下之談話，原來七隻哉拿之蛋中有三隻被大海蛇搶走了！對話完結後，林克只要向天花板上的蜂巢射一箭，就能令蜜蜂們發怒到處針人並趕走所有女海盜，可以輕輕鬆鬆取得房內的鎖鏈勾(フットショット)。接著林克要用鎖鏈勾射向水槽上的木板，進入水槽內用空瓶取得哉拿之蛋(ゾーラのタマゴ)。

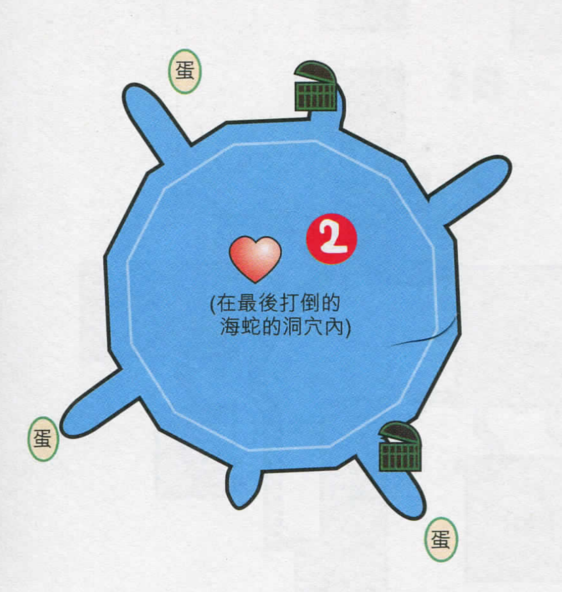
5. 取得餘下三隻哉拿之蛋



有了鎖鏈勾後，林克就可以利用它爬上巢穴周圍的高台。入口K、L和M是餘下三間藏有哉拿之蛋房間的入口，裡面全都有女海盜的頭目在守衛著，林克必須先打勝她們才能取回哉拿之蛋。不過在戰鬥途中，玩者要記得用相機拍下女海盜的樣子，以用來送給漁師作禮物。玩者要留意其中一個水槽內有大量骷髏魚在守衛著，要先用箭射死當中最大的一條才可以進入水槽內。

尖頂岩（トンガリ岩）

在GREAT BAY海岸的西面有兩條巨型石柱，林克只要在它們之間通過，就能到達大海蛇之巢穴「尖頂岩」。不過最近這地區由於非常大霧，令任何人都接近不了尖頂岩內部。



往GREAT BAY之海岸

1



1. 靠金色海馬帶路進入巢穴



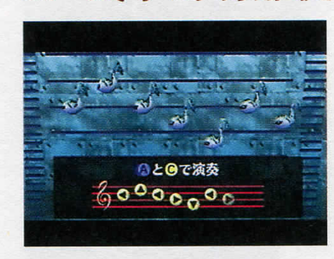
在海盜之巢穴內取得四隻蛋後，林克要先返回海洋研究所，將蛋放進水槽內。然後前往漁師之家，用女海盜的照片換取金色海馬。牠要請求林克將牠在尖頂岩海域放生，玩者只要照做，海馬就會指示出進入大海蛇巢穴的正確路徑，玩者跟著它走就能成功侵入(沿途的路牌可以不理)。

2. 用電流攻擊消滅海蛇



在巢穴內部共有七條大海蛇，林克要將牠們全數消滅，尋回失了蹤的三隻哉拿之蛋。消滅海蛇的方法很簡單，只消用哉拿族的電流攻擊(游泳中按R掣)撞牠兩次就行。消滅所有海蛇後，林克還可以從金色海馬處取得一塊心之碎片！

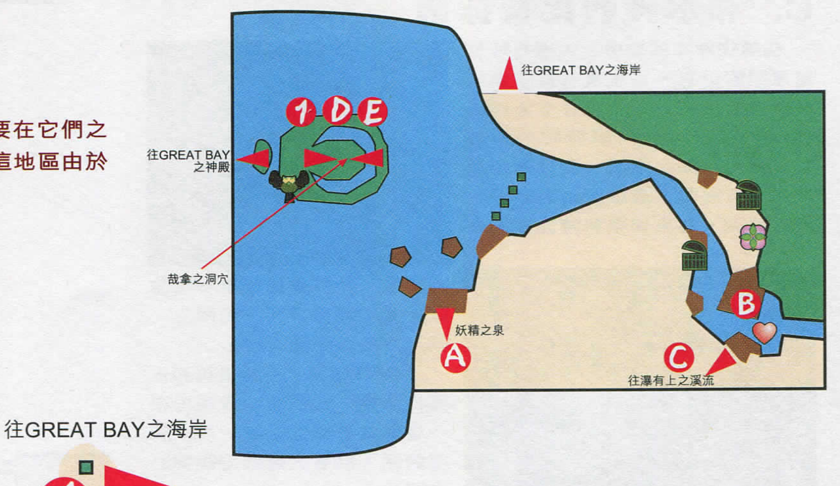
3. 哉拿的幼雛提示之樂曲



取得了餘下的三隻蛋後，林克便立即趕回海洋研究所，將它們都放進水槽內。這時哉拿之蛋就會開始孵化，剛剛出世的哉拿幼雛還會在水槽內排列成一張樂譜，林克只要拿出結他演奏，就能學會「濤聲之曲」(潮騒のボサノバ)。

哉拿之海角（ゾーラの岬）

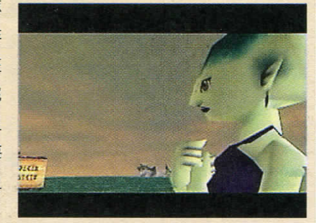
位於GREAT BAY地區南面的哉拿之海角，一直以來都是前往GREAT BAY神殿的入口。哉拿族人的居所「哉拿之洞穴」(ゾーラホール)也是在這裡。



主線劇情

1. 令露露的歌聲回復過來

在哉拿之洞穴的入口處，哉拿樂隊的主音露露正站在那裡，樣子顯得非常哀愁。變身成哉拿族的林克於是在她面前演奏起「濤聲之曲」，演奏完後，在林克面前的海島竟然浮起上來！原來這個島的正體是一隻大海龜，牠會載林克前往GREAT BAY之神殿。「濤聲之曲」亦令到露露失去了的聲音回復過來，她說原來她一直都不知道自己正在做什麼，可像失去了知覺一樣……不過能夠再次唱歌總是件好事。林克接著用鎖鏈勾射向龜殼上的樹幹，就能乘上海龜出發前往神殿。



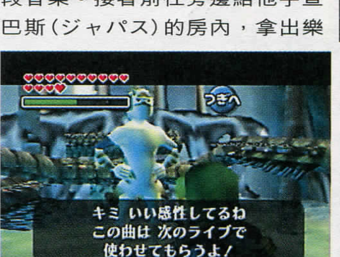


知道應該如何做了吧？送給他「山之權利書」後，他除了會用「海之權利書」用交換之外，林克還可以取得高台上的心之碎片。

E. 樂隊綵排

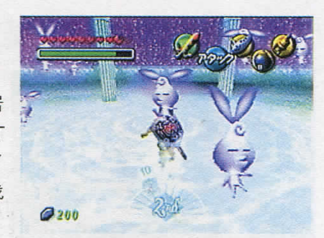


在哉拿的洞穴內，林克只要變身成他們族人就能自由行動。首先前往米加自己的房間（右邊數起第一間），在二樓上面林克會找到米加的日記，上面更記載著兩小段音樂。接著前往旁邊結他手查巴斯（ジャパス）的房內，拿出樂器和他SESSION（在查巴斯演奏的音符後面駁上日記上寫著的音符就行了），就能將新曲完成。最後前往樂隊領隊艾斑（エバン）的房間，以林克本身的樣子演奏出剛才作好了的新曲（←→↓AA↓→A、←→↓↓→←↓），就可以得到一塊心之碎片。



支線劇情

A. 妖精之泉



在哉拿之洞穴東南面有一個被岩石封住了的洞，入面就是GREAT BAY地區的大妖精之泉，林克找齊了神殿內的15隻妖精後記得要來這裡找禮物！

B. 在瀑布下面有秘密



在這地區東面的盡頭有一道大瀑布，驟眼看好像沒有什麼特別，但原來在瀑布下面有一隻吸盤怪。用電流將之擊倒後，可以拿到一塊心之碎片。

C. 和水狸們比賽泳術



在前往瀑布的途中，大家有沒有留意到附近有一些生長有椰子樹的高台？當中有一顆生長在十分矮的地方，玩者可以用鎖鏈勾來勾著它，移動至高台上面。繼續用鎖鏈勾向上方移動，最後就會去到瀑布上的溪流。林克如果和游泳中的水狸談話，牠就會提議來一場游泳比賽，林克只要勝出兩次，就可以取得一個空瓶。



如果在取得了空瓶後再和水狸們談話，牠們就會提議再來一場難度高點的比賽，再次勝出的話，玩者就能取得禮物心之碎片。

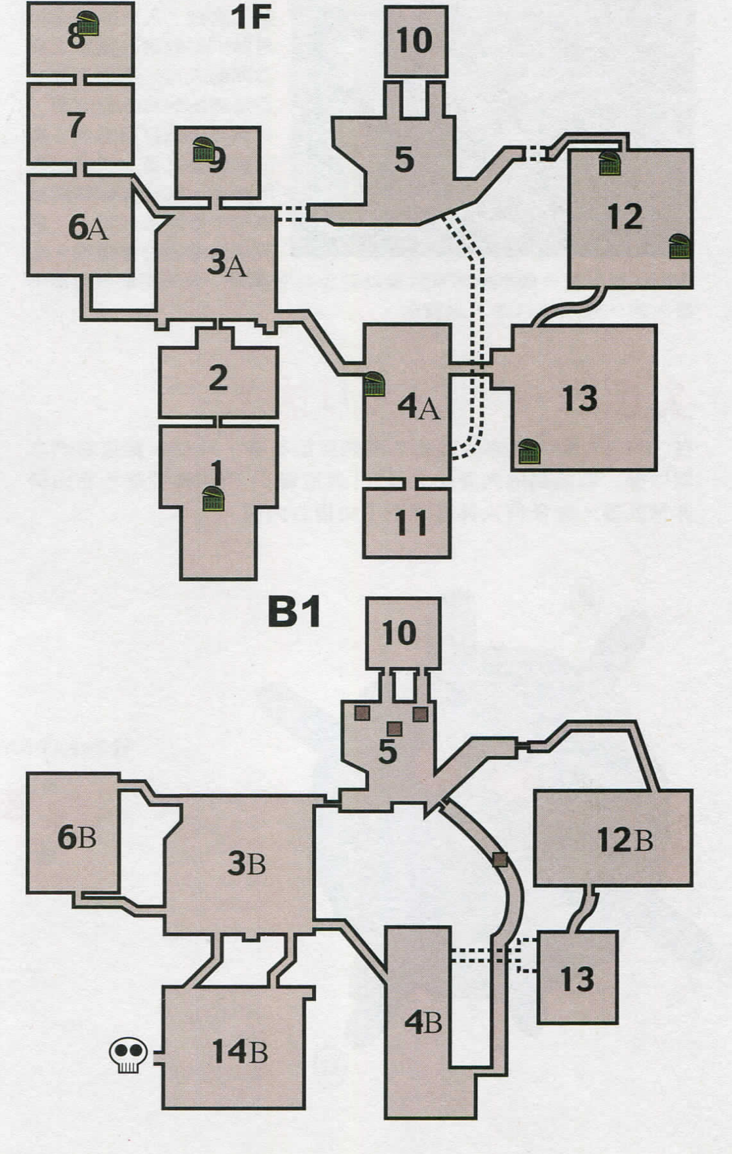
D. 熟悉的阿堅多拿智商人

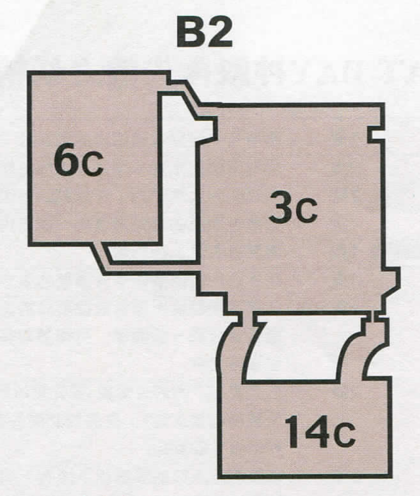
在哉拿之洞穴內，玩者可以在露露的房間內找到一名阿堅多拿智商人（為什麼可以在別人的房間做生意？）。以哉拿族的樣子和他說話，他會賣綠色藥水給林克。如果改用哥朗族的樣子，他就會訴說自己想在空氣清新的山區做生意……玩者



GREAT BAY之神殿

如無意外這個神殿的構造應該是四個神殿之中最複雜的，因為到處都是開關掣、水流和水車等機關。不過當玩者明白了其設計原理之後，解謎應不會太難，只是要花多少許時間而已。





1. 利用水柱做橋

由神殿入口的房間「1」進入房間「2」，林克會見到這裡的上方有一個很大的水車，它的作用除了是提供左右兩台升降機的動力之外，也會令房間「3」內的水流不斷轉動。為了繼續向前進，林克要先啟動房間右上角水底的一個開關掣，令黃色的水管噴出水柱，利用它林克就可以前進到房間「3」。



2. 取得地圖和指南針



房間「3」是神殿的中心部份，它橫跨了1F、B1和B2三層（為求正確表達位置，筆者會將同一個房間內的不同層數以英文字母代表，例如房間「3」的1F會定名為房間「3A」，而B1層則定為房間「3B」，B2層則是「3C」，如此類推），不過由於有水流在轉動的關係，房間「3」內有些出入口現時未能使用。



玩者應先從「3B」右下角的出口前往房間「4B」，林克在那裡上岸後會見到一個寶箱，用鎖鏈勾飛過去，就可以取得神殿地圖。由於房間「4」內地面的出口位置太高不能到達，玩者必須先經由水路前往房間「5」，在這裡林克可以拿到指南針和一條小鎖匙。

3. 中頭目——眼妖華多（ワート）



取得了地圖和指南針後，林克需要先回到房間「3」(跳進房間「5」的水道內就會被水流自動沖回房間「3」)，利用左上角的出口前往房間「6A」，上岸用鎖匙打開北面的門，進入房間「7」。在這裡林克可以補充HP和MP，準備下一個房間「8」的中頭目戰。

在這裡出現的中頭目是薩爾達FANS都很熟悉的眼妖華多。攻略的方法，是先用鎖鏈勾將它周圍的粉紅色小球扯出來，然後用劍攻擊。當華多失去了小球的保護，就應趁它眼睛張開的時候射箭攻擊。玩者要留意華多在受了一定程度的傷害後，會開始將身上的小球射出來攻擊，畫面亦會變得極之混亂！在這時最好用是不斷使用大回旋斬，將接近自己的小球全部擊退，然後在華多有虛位的時候用劍或箭攻擊它。戰勝後，林克可以取得過關的重要道具「冰之箭」。



4. 將神殿內的「水喉」開啟



拿到了冰之箭後，林克能夠行動的範圍便大大增加了。首先玩者要返回房間「6」，用冰之箭將那隻麻煩的墨魚怪冷凍，就可以造出前往中央開關掣的跳台。將開關掣啟動後，返回房間「3A」，用冰之箭將北面門口前面的水流凍結，就能進入房間「9」內。在入面玩者要用冰箭射向水面製造出浮台，前往中央的水掣處將之啟動。接著林克要來房間「4」，它南面的門只要用冰之箭製造出浮台就能到達，穿過它進入房間「10」，在這裡有一個在很高位置的水掣，根本爬不到上去，那應該怎麼辦？其實方法十分簡單，只要將房間裡的史萊姆用冰之箭凍結，就可以利用它作踏腳石，開啟上面的水掣。



5. 中頭目——青蛙妖棘哥(ゲッコー)

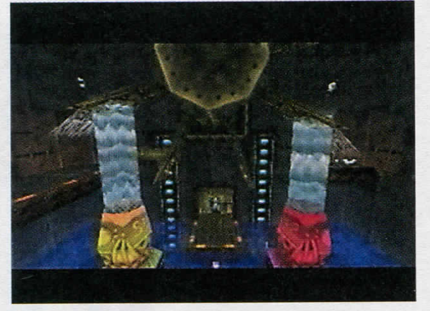


玩者下一個目的地是房間「5」，在那裡有一條被冰封住的通道，要用冰之箭在水面製造出浮台後才能前往，入面的房間「11」是另一隻中頭目棘哥的棲身之所。其實大家在WOODFALL之神殿已經見過棘哥一次，不過今次牠不再是和烏龜一起，而是改和一堆史萊姆合作。林克要先用劍砍棘哥一刀，然後牠就會和史萊姆一同跳上天花板，這時玩者要立即用冰之箭射牠！否則讓牠掉下來捉著林克的話，玩者就會被吸進史萊姆的體內，並遭棘哥亂揍一通！玩者只要重覆以上的步驟幾次就能擊敗棘哥，而另一條通往房間「5」的門也會打開，裡面藏有頭目房間的大鎖匙。



6. 令水流的方向逆轉

這時候神殿內的水掣已經被開啟得七七八八了，因此林克應返回最初的房間「2」中，玩者會發現西北面一個原本沒有水噴出來地方現在已經有水射出來，用鎖鏈勾射向天花板上的圓環，就能乘著水柱到達紅色的水掣上。將它啟動後，水車下面的紅色出水口就會有多一條水柱出現，令水車停止轉動。再操作房間中央的黃色水掣，就能使黃色出水口停止噴水，水車也會開始向相反方向轉動，令房間「3」的水流逆轉。



7. 善用火箭和冰箭開動機關

由於房間「3」內的水流已經倒轉，林克可以去的地方也改變了。首先玩者應該經房間「5」前往房間「12A」，在這裡也有一個大型的水車，玩者要先乘上昇降機跳過對面岸，然後向著水柱射冰之箭，如果時機準確，就能令水車的扇葉成為通往下一個房間「13」的橋樑。



而在房間「13」入面則有三座搖搖板，玩者要好好運用火炎箭和冰之箭控制水流，前往房間最高點的那個綠色水掣將之啟動（筆者注：其實最正確的解答只需要用三支火炎箭就可以，以大家的聰明才智一定想到的！）。

完成後，玩者應吹起「大翼之歌」返回神殿入口（這樣比較快），然後經由房間「3C」南面的出口前往房間「14」，啟動最後一個水掣後，前往頭目門口的路就會開啟。

8. 頭目戰——巨大面具魚古育古（グヨーグ）



在頭目房內只有一個洞穴，林克要先跳下去才能到達頭目古育古的棲身之所。古育古的實力並不高，牠的攻擊法不外乎是：一、從水中跳起撞傷林克；二、用身體直接撞向林克站立的地方，令他失去平衡掉落水中，然後一口吞下林克。不過玩者其實是有辦法令到牠完全沒可能向你攻擊的，方法是先找出牠身處的地方（留意水面昇起的氣泡），然後用鎖鏈勾向著古育古發射，牠就會麻痺一段短時間，這時玩者應立即變身成哉拿族人跳進水裡用電流攻擊！擊中牠一次後，便要立即用「飛魚跳」返回岸上，否則就一定會被古育古吞下受傷。重覆以上步驟幾次後，古育古會從口中放出一群小魚幫助攻擊，但其實牠們對玩者並無大作用，只要繼續用以上方法攻擊，就能成功將之擊倒。



9. 取得古育古之亡骸

擊倒古育古後，林克就可以取得牠的亡骸（グヨーグの亡骸），而被封印在面具內的巨人亦被解放了出來，現在就只餘下東面山谷地區的巨人未被救出，阻止月亮掉下來成功在望了！

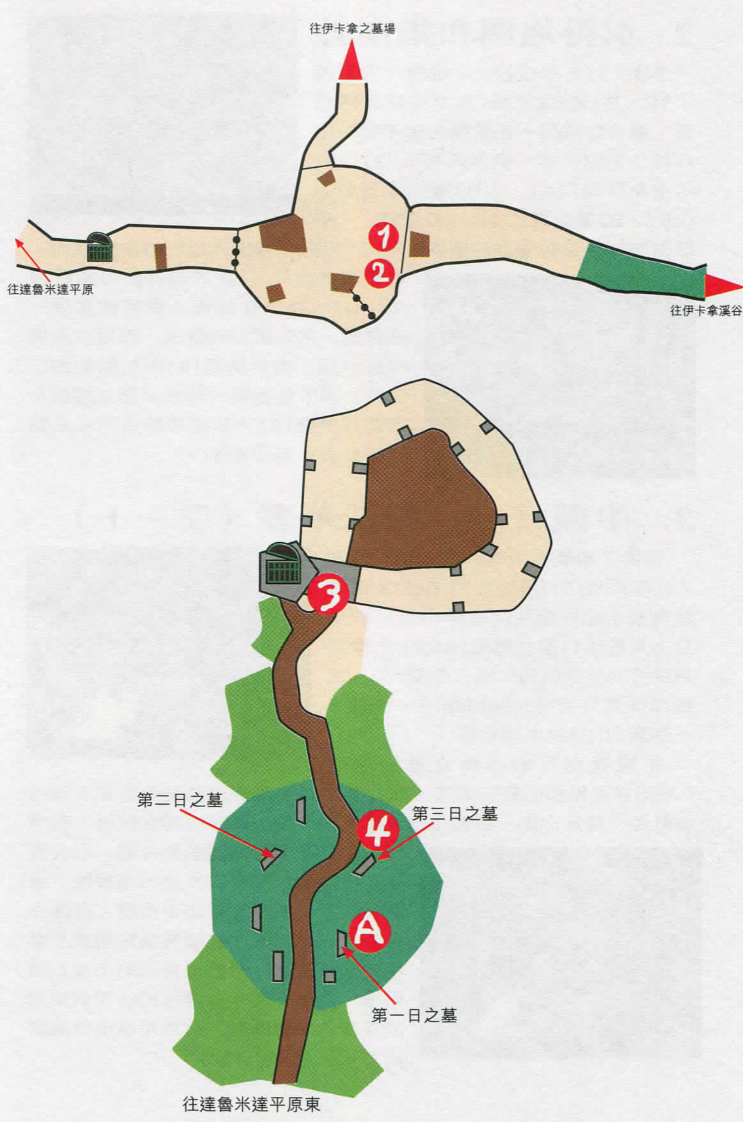


GREAT BAY神殿內失散之妖精全位置表

房間	數量	位置
房間「1」	1隻	將所有火炬點著後出現的寶箱內
房間「2」	2隻	房間南面的水底；消滅左手面的蜘蛛後出現
房間「3」	2隻	在西面的大木桶內；在水底的壺內
房間「4」	1隻	在藏有地圖的寶箱對面的一個壺內
房間「4」和「5」之間的通道	1隻	消滅所有敵人後出現
房間「5」	1隻	在水道內有兩隻怪手守護著的壺之中
房間「9」	1隻	先用冰箭製造出浮台前往房間的左上角，向天花板望就會發現一個圓環，用鎖鏈勾移動至上層。妖精在寶箱之中
房間「12」	2隻	在房間右下角的火炬處（要先用冰箭製造浮台，然後用鎖鏈勾著火炬）；在房間北面的寶箱中（要將水車弄停後才能到達）
房間「13」	2隻	在最接近入口的搖搖板下面有一洞穴，打破裡面的木桶就可以取得；沿著牆上的水管移動（須要變身成哉拿族），跳進有鐵欄圍著的地方就會看到寶箱，用鎖鏈勾就能移動到寶箱旁邊
房間「14」	2隻	在水掣下面；連接房間「14」和房間「3」之間的通道內

取得所有妖精後返回大妖精之泉，大妖精就會將林克的防禦力加倍以作答謝！對日後的冒險非常有用喔！

達魯米拿平原東及伊卡拿（イカーナ）之墓場



主線劇情

1. 想前進先要有面具

林克想從達魯米拿平原東部前往伊卡拿，但它的入口卻在很高的位置上，林克根本不能前進。而高地上的一隻鬼魂也向林克說伊卡拿不是活人應該來的地方，如果真的想進入，就必須擁有「加羅之面具」(ガロのお面)。這個面具可以在MILK ROAD南面的哥文(ゴーマン)兄弟處，和他們進行賽馬勝出後取得。戴著這個面具，那隻鬼魂會變出一棵枯樹，讓林克用鎖鏈勾著它前進。





2. 幫透明士兵回復體力

眼利的玩者可能已經發現到在這裡有一個由石頭砌出來的圓圈，用真實之鏡一看，林克見到圓圈的中央有一名士兵坐在那裡。談話之間得知他的身體不知為什麼變成了透明，途人都看不見他。如果林克送給他一支紅色藥水，他的身體就會回復原狀，士兵也會送給林克一個「石頭面具」(石コロのお面)。戴了這個面具，周圍的人和怪物都會看不見林克(當然也有例外)！



3. 擊敗骷髏騎士

在伊卡拿的墓場內，林克發現有一隻巨型的骷髏阻住了通路。根據它旁邊牆上寫著的指示，林克便吹奏起「覺醒之歌」(目覚めのソナタ)將它喚醒。這隻骷髏騎士醒來後說如果林克能夠打贏它，就可以得到禮物。





打敗骷髏騎士的方法其實很簡單，雖然它會不斷向前衝，而且途中又有火牆和其他小骷髏兵阻撓，但原來只要遠距離用箭就可以將它射停，然後追上前進行追擊。當骷髏騎士被擊中後真正的戰鬥才會開始，但玩者要擊敗它應不成問題。

打敗骷髏騎士後，它向林克說原來他是伊卡拿王國軍的一名隊長，但在國家戰敗後它和它的部下們仍然陰魂不散，因此它送給林克一個「隊長之面具」，有了它，林克就可以將部下們的靈魂解放出來

4. 在晚上前往作曲家之墓

林克在第一天的晚上來到墓場，見到有一班骷髏兵正在圍著墳墓跳舞。林克於是戴著「隊長之面具」和它們說話，然後叫它們掘開墳墓(墓をあばけ)，就可以進入偉大的作曲家法特(フラット)的墓中。林克要先將墓入面的蝙蝠全部消滅，然後將那三支火炬燃點起來，就可以打開面前的門，



和中頭目鋼鐵人對決。消滅這傢伙的秘訣，是先引誘他主動出招，然後趁著他硬直的時候用劍攻擊。當鋼鐵人受到一定程度的傷害後，他身上的盔甲就會脫下來，這時用Z注目加弓箭就能輕易消滅它。

打贏了中頭目後，法特的靈魂就會出現。他會教林克一首「嵐之歌」，對之後的冒險很有幫助。



支線劇情

A. 第二三天的墓場也有秘密

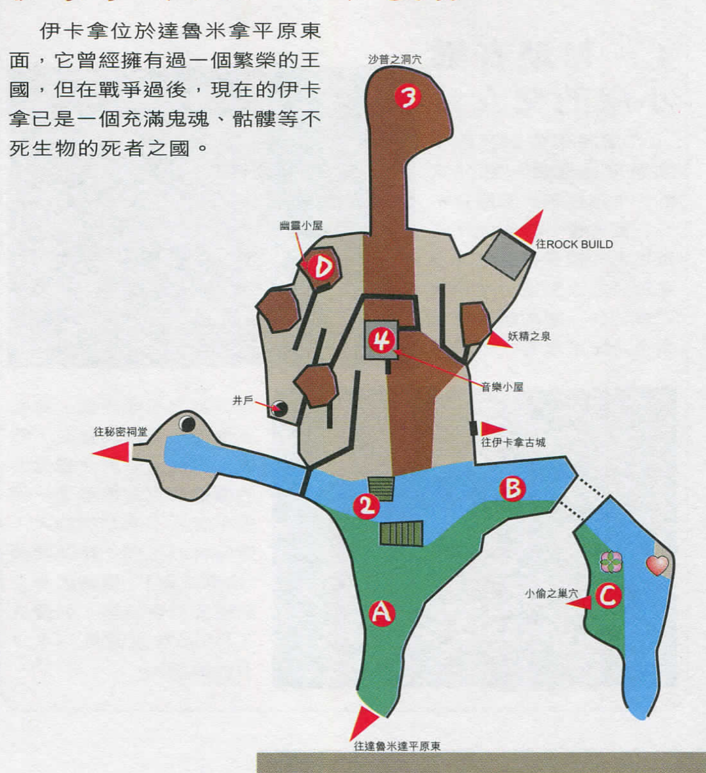
如果林克在第二天晚上叫骷髏兵們掘墳，就會進入一個小迷宮。裡面有許多不用真實之鏡就看不見的敵人和通道。如能順利完成整個迷宮，可以取得一塊心之碎片。

如果在第三天晚上才掘墳，林克就會來到一個華麗的墓穴中。在這裡有一名盜墓者，如果林克能夠用Z注目帶他到各個有泥土的地方發掘，最後會出現一隻大鬼魂，擊倒它後林克就可以取得另一個空瓶。



伊卡拿（イカーナ）溪谷

伊卡拿位於達魯米拿平原東面，它曾經擁有過一個繁榮的王國，但在戰爭過後，現在的伊卡拿已是一個充滿鬼魂、骷髏等不死生物的死者之國。



主線劇情

1. 預先買下必需的物資

在攻略伊卡拿地區途中，有幾件道具是必需的。為了省時間，請大家在出發前準備以下的物品：一個大炸彈、五顆魔法種子、五個迪古之實(デクの実)、藍色藥水(在伊卡拿內部也可以買到)和一條魚(用空瓶載著)。



2. 利用冰箭和鎖鏈勾上山



在這裡的河裡有兩隻墨魚，玩者只要用冰箭將之凍結就能跳過對岸。然後不斷用鎖鏈勾扣著山上的枯樹，就能成功上山(山上有一頭貓頭鷹石像，請即啟動)。

3. 前往找音樂家沙普

在溪谷的最北面是暗黑音樂家沙普(ジャープ)的巢穴，他就是之前見過的法特的哥哥。林克一進入這裡，沙普就會用暗黑之歌令他不斷受傷。這時林克只要吹奏起法特教的「嵐之歌」，沙普身上的咀咒就會被解除，而



洞內亦會開始有水湧出。沙普請求林克要進入ROCK BUILD(ロックビル)神殿內，因為它正是一切邪靈復生的原因。而要侵入神殿，林克就必須先去伊卡拿之城拜見伊卡拿國王，因為他是唯一知道進入神殿方法的人(鬼？)。

4. 幫助音樂小屋的父女

在溪谷中央的音樂小屋原來是住有一對父女的。本來在它的周圍有木乃衣把守著，林克並不能走近它。但當林克令河流重新有水流動後，木乃衣就會消失，屋內的女孩也會不時出來查看。這時林克要戴上石頭面具，令女孩看不見自己的存在，然後偷偷潛入小屋。在屋內的櫃裡林克竟發現了一個幾乎變成了木乃伊的人！這時林克不慌不忙地吹奏「治療之歌」，這個人身上的咀咒就會解除，並變成了「木乃衣之面具」(ギブドのお面)。





支線劇情

A. 從加羅們處聽取提示

在溪谷的許多地方，同行的妖精查多會提示林克周圍有殺氣的存在。這時玩者只要戴上「加羅之面具」，隱藏的加羅族戰士就會出現。擊敗他們後，林克會得到一些有用的情報。



B. 有賊仔呀！

在溪谷的入口附近林克會見到之前曾經在城內偷走大炸彈袋的那名小偷，如果林克和他談話，他會告訴你一些溪谷裡的情報。接著他會問林克可不可以讓他看看手中的劍……但大家不用擔心，因為查多會幫林克警告這賊仔不可以拿走它，並能從他的口中獲得更多的情報。





另外在溪谷東西就是這傢伙的巢穴，門口還有個木牌寫著「保安完善」……到底這地方應如何進入，裡面又有什麼秘密？(下期分解)

C. 阿堅多拿智EVENT終於完結

在小偷的巢穴外面有最後一個阿堅多拿智在做生意，是個售賣藍色藥水的商人。如果林克變身成哉拿族，送給他「海之權利書」，就可以得到200枚寶石，而且也可以用迪古之花跳過對岸拿取心之碎片。



D. 幽靈小屋

在沙普身處的洞穴西面有一間幽靈小屋，在裡面是「幽靈四姊妹」的住處。如果林克能夠在限時之內將她們全部擊倒，就可以獲得一塊心之碎片。不過挑戰前要先付30枚寶石……



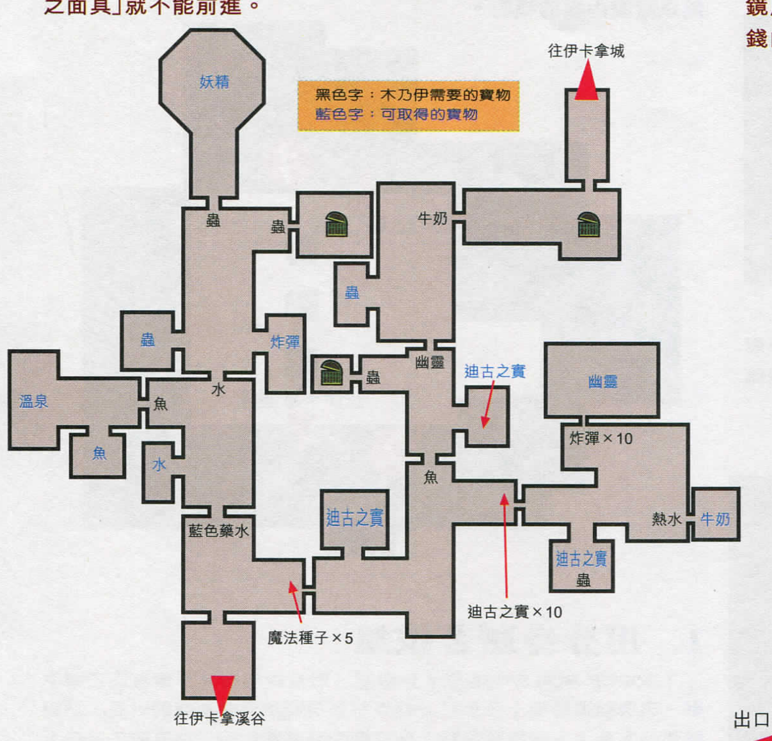
■ 二女、三女和四女都可以趁她現形時用劍擊倒



■ 大女則要用箭將其正體找出來

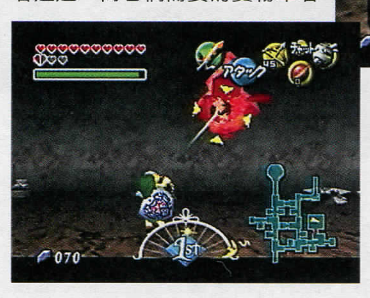
井戶

由於伊卡拿城的入口已被封印，要進入就一定要走溪谷北面的大古井內的秘密通道。不過入面有大量木乃伊在把守，沒有「木乃伊之面具」就不能前進。

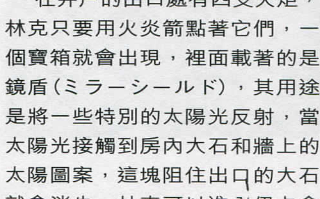


1. 送給木乃伊想要的寶物

在井門內部的所有門都有木乃伊把守，而且即使將它們消滅門也不會打開。通過這裡的唯一方法是戴上木乃伊面具和它們談話，它們會說出一些提示，要林克送給它們指定的寶物才能讓玩者通過。而它們需要的寶物筆者已在地圖上列了出來，除了藍色藥水、五顆魔法種子和一條魚之外，所有其他木乃伊需要的寶物都可以在井戶內找到。不過玩者要留意幾點：第一，井戶內有一隻怪手經常會從天而降，一旦被它捉著，林克就要由入口重新開始；第二，寶物中的「靈魂」可以在擊敗中頭目後用空瓶取得，而中頭目只需用盾牌防禦和射箭就能輕易解決；第三，向牛隻吹起「艾寶娜之歌」就可以取得牛奶。



2. 取得鏡盾

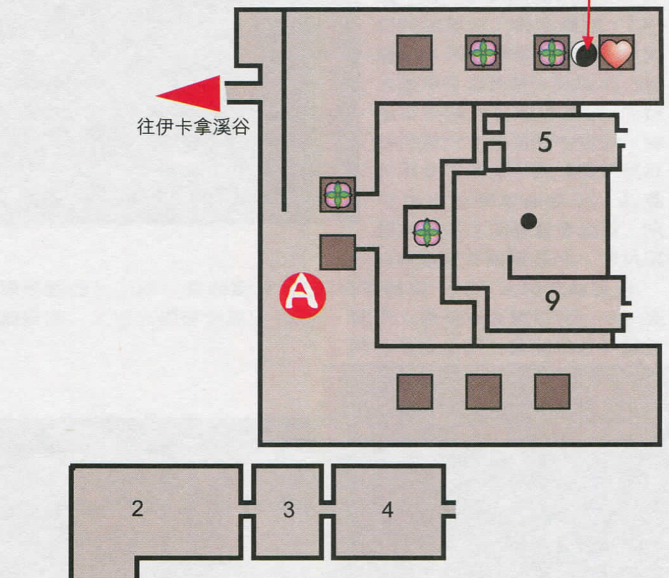


在井戶的出口處有四支火炬，林克只要用火炎箭點著它們，一個寶箱就會出現，裡面載著的是鏡盾（ミラーシールド），其用途是將一些特別的太陽光反射，當太陽光接觸到房內大石和牆上的太陽圖案，這塊阻住出口的大石就會消失，林克可以進入伊卡拿城了！



伊卡拿古城

伊卡拿城內機關重重，而且有大量不死系怪物在守護著，不過這些不死生物卻異常地有錢，每一隻身上都有幾十枚寶石，而且用鏡盾將太陽光反射就可以輕易消滅它們，故此這裡也稱得上是賺錢的好地方。



1. 前往天台

爬出井戶後，林克會來到城的外圍部份，這裡暫時沒有任何特別，因此玩者要先進入城內。

在房間「1」的石柱上有兩隻冰封了的眼睛，用火炎箭啟動機關後左右兩邊的門就會打開。玩者應先穿過左面的門進入房間「2」，在這裡有一個水晶開關，用劍斬它的話地板就會上昇，林克要立即跑過對面，而在那裡也有另一枚水晶。現在林克要變身成迪古拿智族，啟動水晶令地板再次昇起，然後立即前往房間中央的一朵迪古之花處，飛起按下上面的掣，就可以打開閘門，進入房間「3」。





房間「3」用來開門的按鈕就在玩者的左手面，啟動它後林克驚覺這裡沒有路可以回去，但只要用真實



之鏡就能發現面前其實是有浮台的，可以成功到達出口，並經過房間「4」登上城的露台「5」。

2. 令太陽光照射進城內



在城的露台處林克爬上圍欄，發現前面遠處有一個按鈕「A」，啟動它後，在城內的房間「6」就會有陽光照射。用鏡盾打開通道，林克就可以進入房間「7」和中頭目偉絲羅布決戰。這隻中頭目今次已是和林克第三次對決，他改了使用火魔法，但攻略法完全沒有分別，也是看著地圖上的紅點確認位置，然後射箭就可以解決他。

接著林克登上了另一邊的露台「9」。在這裡有一個巨大的圓形裂痕，在上面放置大炸彈將之炸開，房間「1」就會有陽光射入，利用鏡盾就可以打開前往國王之間的路了。





3. 決戰伊卡拿國王



伊卡拿國王一見到林克這個入侵者非常憤怒，他將房間內的窗簾落下，並派了兩名骷髏騎士出來應戰。在黑暗之中林克根本無辦法傷害到他們，因此玩者要先將掛在牆上的兩幅窗簾用火炎箭燒毀，令外面的陽光射進來。接著用劍將它們斬至倒下，然後再用鏡盾將陽光反射至它們身上，就可以將之完全消滅。當打敗了骷髏騎士後，國王自己就會出來應戰，不過對付國王的方法其實和對付騎士時是一樣的。留意國王的頭和身體分開時，林克任何攻擊都會無效，這時應該專心以回避敵人攻擊為主。

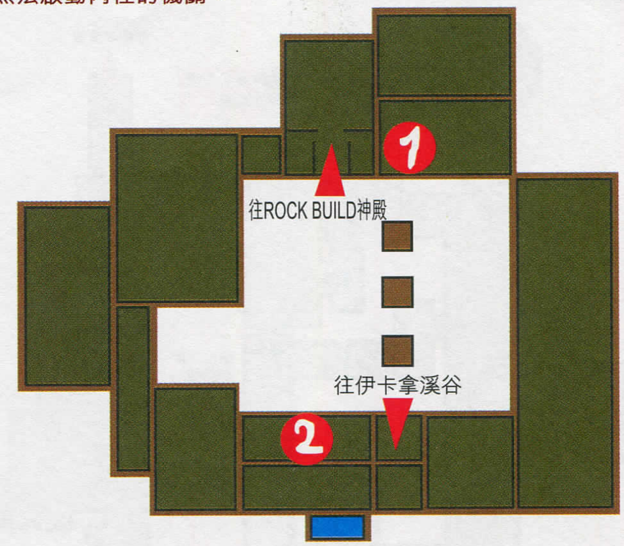


擊敗伊卡拿國王後，它身上的咀咒終於也被解除了。國王會教林克一首「脱殼之哀歌」(ぬけがらのエレジー)，每次林克吹起這首歌，就可以做出一個不會動的分身。如果戴上不同的種族面具，更可以最多做出四個分身！



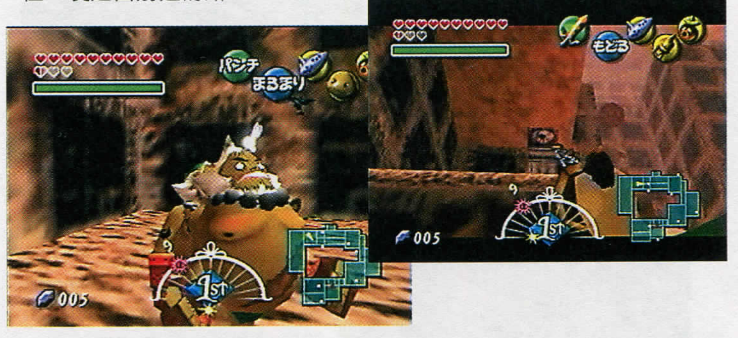
ROCK BUILD（ロックビル）

ROCK BUILD是一個四面都被石壁包圍著的地方，下面則是個無底深淵。林克要在這裡移動，必須先學會「脱殼之哀歌」，否則將無法啟動內裡的機關。



1. 用分身壓著按鈕

在ROCK BUILD中地形十分險要，而且從高空又不斷有巨石掉下來，玩者前進時要十分小心。林克首先要利用浮在半空的岩石，跳到對面的高台上。在接著的路上林克會發現許多按鈕，林克要先站在上面，然後奏起「脱殼之哀歌」，產生出自己、哥朗族或哉拿族的分身來壓著按鈕(迪古拿智族因為太輕，不能用來壓按鈕)，就可以令巨石移位，製造出前進的路。



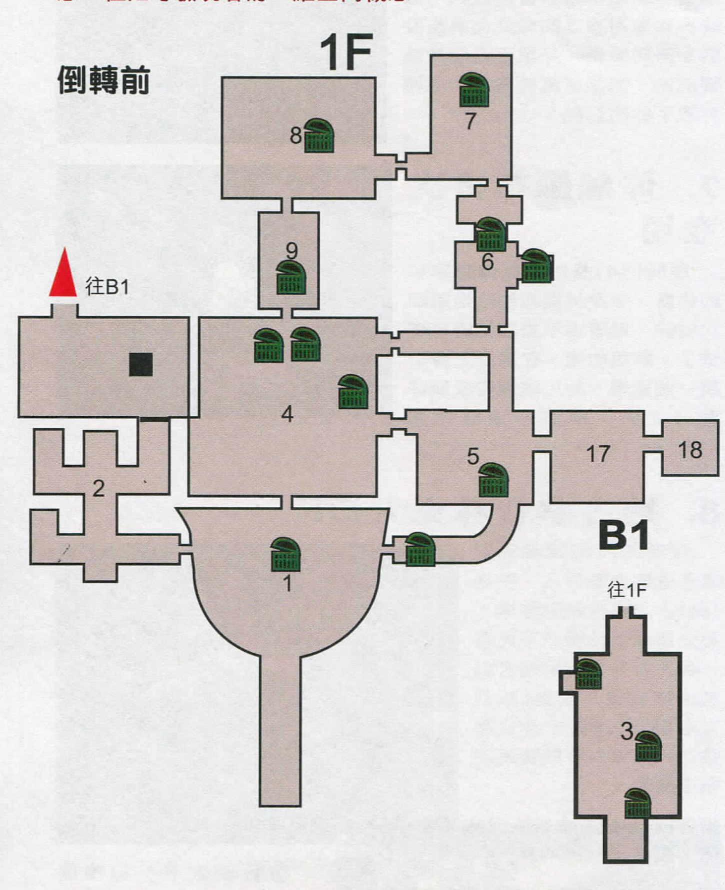
2. 順序按神殿入口前的掣

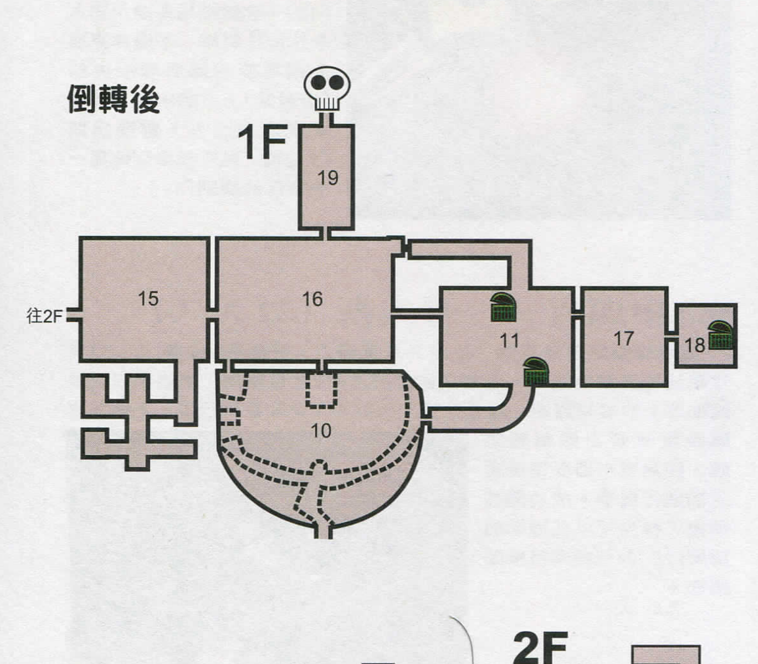
千辛萬苦林克終於來到了神殿的入口，在這裡有一個貓頭鷹石像，玩者必須啟動它(否則將過不了神殿)。接著留意地面上的三個按鈕，之前玩者只需將所有按鈕都用分身按下就可以製造出前進的路，但在這裡玩者則必須依照著一定的次序按掣才能夠成功。(正確的次序是：左、右、中)



ROCK BUILD之神殿

這個最後之神殿雖然只有兩層，但卻有正位置和反位置兩個形態，極之考驗玩者的三維空間概念。





1. 利用分身開啟機關

房間「1」是一個露天的廣場，現時林克在這裡沒有可以做的事，所以應先前往西面的房間「2」。一進入這裡，玩者就會發現一道有裂痕的牆壁，用炸彈炸開後，變身成哥朗族人拿起裡面的寶箱，然後將它放在其中一個按鈕上。接著利用「脱殼之哀歌」製造出三個分身，壓著餘下的三個按鈕（最大的一個要用哥朗族才可以壓下），閘門就會打開。出閘後留意有一處地面的顏色有點不同，原來用炸彈可以在這裡炸開一個洞，跳進去林克就會來到房間「3」。

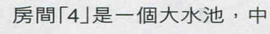




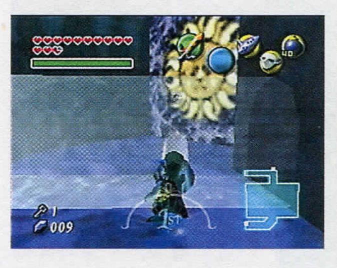
2. 取得地圖和指南針

由於房間「3」的天花板已被炸開，陽光現在就可以射進這裡了。利用鏡盾將陽光反射，可令有太陽圖案的石（以後簡稱：太陽石）分解。裡面的寶箱藏有地圖，另外林克將這房內所有會動的石像消滅後，便能取得一條小鎖匙，可以打開前往房間「4」的門。



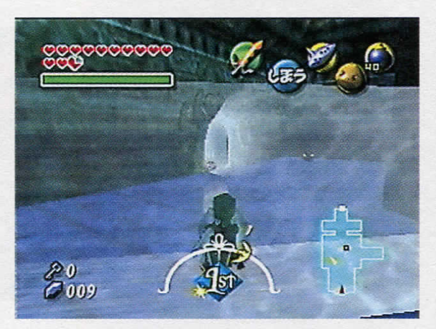


房間「4」是一個大水池，中央有一條密封的通道將房間分隔成兩部份，但其實變身成哉拿族就可以從水底前往對岸，岸上有一個藏有小鎖匙的寶箱，玩者需要故意被旁邊的怪手捉住才能上到去（注：用「飛魚跳」也可以）。拿了鎖匙後經水道前往房間「5」，在這裡南面的通道被太陽石封住了，玩者要先用鏡盾將陽光射向太陽石前面的一塊魔法鏡上，令它儲滿陽光後（約五秒左右），便可以利用從鏡中反射出來的光線將太陽石溶掉。裡面的寶箱藏有指南針。



3. 「儲電」魔鏡房間

從房間「5」北面的門進入房間「6」，首先林克要變身成哥朗族，將入口附近的巨石擊走，這樣做天花板就會有陽光射進來。再善用鏡盾和魔法鏡將陽光反射，就可以溶掉阻住出口的兩塊太陽石。北面的一塊太陽石要利用兩塊魔法鏡才能使陽光到達，因此儲陽光的時間最好長一點。如果嫌周圍的敵人麻煩，戴著石頭面具就可以避開它們。



4. 和加羅之頭目對決



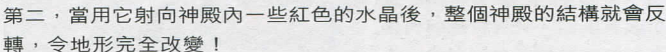
房間「7」的地面全是溶岩，因此林克要變得成迪古拿智族人，利用迪古之花越過這裡，而途中的上昇氣流則可以幫助林克返回最高點。成功穿越過這裡後，林克就會來中頭目的房間「8」。

在這裡守候林克的是「加羅之頭目」(ガロ・ボス)，他的攻擊比其手下們要強烈得多，而且防守能力更是驚人，和他正面對決林克根本傷不了他分毫。擊敗他的方法是先用Z注目望著他繞圈，當加羅向前跳準備向林克攻擊時，玩者便要立即向後跳避開他的攻擊，成功的話他會露出一段很長時間的虛位，用劍砍他一下後，便立即提起盾牌防禦。之後重覆以上步驟，就可以將他擊敗，並取得最強之箭「光之箭」。

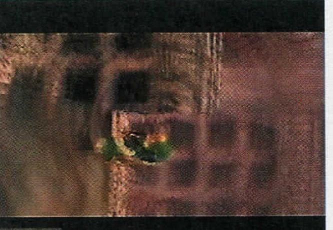




光之箭除了用來攻擊之外，還有兩個重要的用途。第一，它可以將太陽石溶掉，和啟動所有太陽形狀的開關掣；第二，當用它射向神殿內一些紅色的水晶後，整個神殿的結構就會反轉，令地形完全改變！



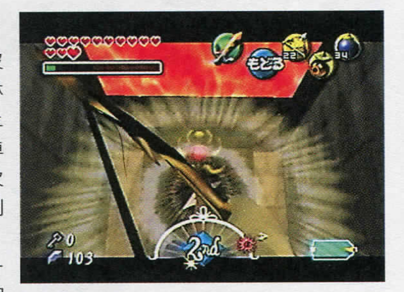
5. 反轉後的神殿



取得光之箭後，請玩者吹奏大翼之歌回到神殿外面，然後用光之箭射向入口下面的紅色水晶。返回神殿內部時(房間「10」)，玩者會發現整個神殿已被反轉。這時林克要前往房間「11」，用光之箭將太陽石溶掉繼續前進，房入面有三個上昇氣流，玩者只要變身成迪古拿智族人就可以在房內自由自在地飛翔。這時先進入北面的通道內，按下裡面的按鈕令寶箱出現，拿取裡面的鎖匙。接著前往開啟西北面頂樓的門，進入房間「12」。



6. 反轉再反轉



房間「12」驟眼看起來並沒有任何可以走的路，但其實林克只要用光之箭射向對面牆上的紅色水晶，就會令房間掉轉。安全走到對面後再射一次光之箭回復原狀，就可以順利進入房間「13」。

在房間「13」內的一角有一塊巨石，而在另一角則有一個凹位，很明顯，玩者是要將巨石移動至凹位才能打開機關。不過問題是這房間的地下凹凸不平，巨石移動到半路就會被阻住。這時玩者要用光之箭向紅色水晶發射令房間掉轉，好讓巨石能夠繼續前進。如是者重覆數次，就能將鎖了的門打開。



7. 偉絲羅布再次登場



房間「14」是中頭目偉絲羅布的住處，今次林克和他已是第四次對決，筆者也不重覆他的攻略法了。擊敗他後，在高台上會出現一個寶箱，利用鎖鏈勾就能移動至上面，繼續前進至房間「15」。

8. 迪古拿智林克大活躍

在房間「15」裡林克要變身成迪古拿智人，然後用迪古之花飛過對面岸。另外留意到地圖右下角有一個入口嗎？利用迪古之花飛進去後，吹奏「脫殼之哀歌」製作出分身按著按鈕，就可以打開寶箱取得小鎖匙。



接著進入下一個房間「16」，在這裡也是要用迪古之花前往對岸，不過林克要先用弓箭射爆房間中央的「接駁站」上方的水雷，才可以成功飛過去。穿過房間「11」後，林克就會到達另一中頭目的房間「17」。

9. 中頭目——哥未斯（ゴメス）

這隻蝙蝠妖全身漆黑，手上又拿著鐮刀，好像很強的樣子，但其攻略法卻異常地簡單。玩者只需要經常用Z注目著他，然後用光之箭將他身上的蝙蝠趕走，趁著他露出弱點時用劍攻擊就行了。不過在攻擊後玩者要立即舉盾防禦，因為哥未斯受傷後會立即進行反擊。成功消滅他後，林克可以在裡面的房間「18」內取得頭目房間鎖匙。



10. 頭目房間的路如何走？





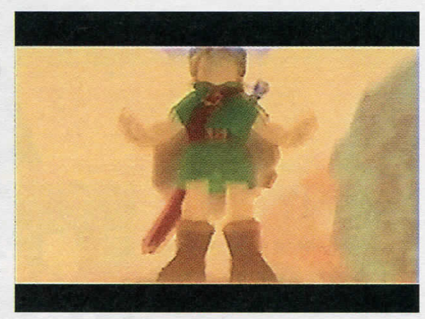
離開中頭目的房間後，林克要經房間「16」左下角的門前往房間「10」，在這裡玩者會發現在對岸有一個按鈕，但同時也有一個石像在著守衛。這石像原來是個不死身，擊敗它的唯一方法是用光之箭令其上下倒轉（就像神殿一樣），然後引誘它跳起攻擊林克，它就會用頭撞向地面自爆而死。

接著林克按下地面的按鈕，房間「10」中央的天花板便會有一個寶箱出現。用鎖鏈勾向著它發射，就能到達一個高台。打開閘門後返回房間「16」，這時在通道上有一隻獨眼巨人在守衛著。擊敗它的方法，是一邊舉起盾牌防禦激光一邊接近它，引誘它向林克作出拳頭攻擊，這時玩者要立即向後跳躍回避，並趁著巨人的眼睛變成黃色的時候用箭攻擊。如是者重覆數次就能將它消滅，並取得頭目戰的必需品——「巨人之面具」。

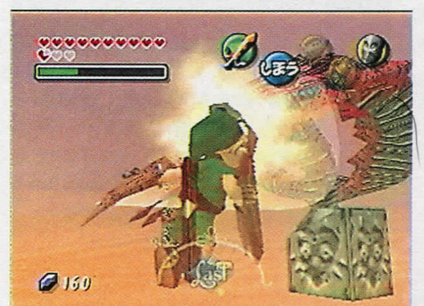


11. 頭目戰——大型面具蟲雙子莫多（ツインモルド）

房間「19」內有一個水晶開關，用劍砍它後天花板就會有一寶箱出現。利用它作鎖鏈勾的支點，便能到達頭目房間的入口。林克踏進房間後，發現入面只有一個奇怪的水池……林克於是鼓起勇氣跳下去後，竟被傳送至另一個空間，而頭目巨型沙蟲「雙子莫多」亦在這時出現！



由於這兩條沙蟲的身體實在太過巨型，林克根本就不能和牠們對抗，除非自己身體可以變大……對了！戴上巨人之面具不就行了嗎？



當林克變成了巨人後，這兩隻沙蟲只是小角色而已（說它是最弱的頭目也不為過）。雙子莫多的弱點是在頭和尾，但很明顯攻擊尾巴要比攻擊頭部來得容易。林克只消追著牠的尾部狂砍五至六刀就可以消滅一條。不過在戰鬥時要留意使用巨人之面具時是要消耗MP的，如果玩者想補充，可以破壞附近的石柱取得藥水，但一定要先變回小林克才能夠取得。當然，預先準備定綠色藥水永遠是最好的。

擊敗雙子莫多後，林克就可以取得最後一個「雙子莫多之亡骸」，阻止SKULL KID的計劃成功在望了！

ROCK BUILD 神殿內失散之妖精全位置表

房間	數量	位置
房間「1」	2隻	用箭射向北面牆上的眼睛；在神殿倒轉時（即房間「10」）按下西北角落的掣就會有寶箱出現，回復正位置時就可以取得
房間「3」	1隻	一入門口向右上方望，可以見到一個圓環，用鎖鏈勾上去就能取得
房間「4」	2隻	啟動東北角的開關後出現的寶箱之中；擊倒獨眼巨人後出現的寶箱中（要從房間「8」進入）
房間「5」	1隻	在神殿倒轉時用光之箭射向太陽圖案會有寶箱出現，然後在神殿回復正位置時在水底取得
房間「6」	2隻	用陽光照射東面牆上的某個太陽圖案後出現的寶箱中；東面太陽石後方的寶箱內
房間「7」	2隻	從迪古之花起跳後不久的左手面會有一凹位可供停留，在上面的寶箱內；變身成哥朗族跳下溶岩，用大石壓啟動時間掣，就會令另一個掣周圍的火炎熄滅，盡快前往開啟該掣，就會有寶箱出現
房間「9」	1隻	在神殿倒轉時（即房間「19」）啟動水晶出現的寶箱內，要在神殿回復正位置時取得
房間「10」	1隻	用光之箭射向太陽圖案後出現的寶箱內
房間「11」	2隻	當神殿是在正位置（即房間「5」）時，用火炎箭射向南面牆上的眼睛就會有寶箱出現，但要在倒轉後才能取得；在正位置時在水底按下按鈕會有寶箱出現，然後在倒轉後用分身壓著房間東面的按鈕，就能令寶箱周圍的火炎消失
房間「14」	1隻	擊敗偉絲羅布後出現的寶箱內

將所有妖精集齊後，就可以回大妖精之泉取得最強之劍——「大妖精之劍」。這是一把須要裝備在C掣上的雙手劍，因此林克在使用它時不可以同時使用盾牌，但由於攻擊力一流，是用來對付最後頭目的最佳武器！

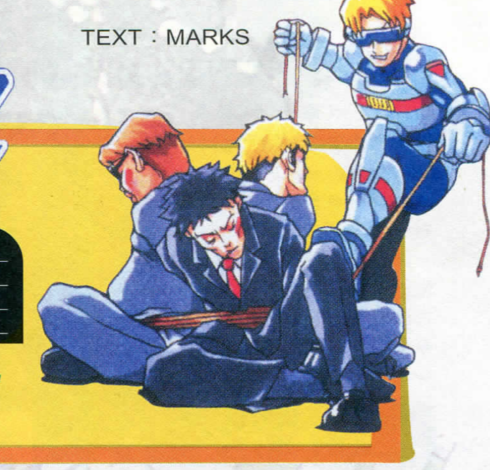


下期預告：最後頭目戰攻略＋所有心之碎片及面具情報！敬請期待！

TEXT：MARKS

レンタヒーローNo.1 RENT A HERO No.1





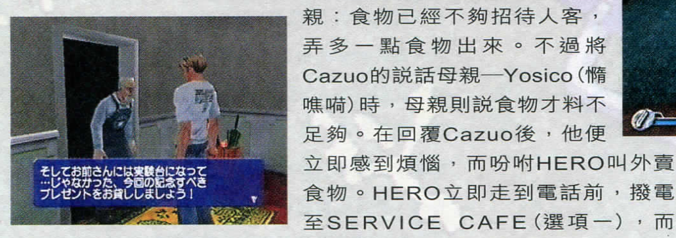
出租英雄的誕生

JOB 0～HOME PARTY

委託人：—
報酬：—
地點：主角家

《RENT A HERO NO.1》的最初EVENT就是慶祝主角(以後會以HERO稱為主角)一家搬遷到KOHJYA的慶祝PARTY開始。

與父親—Cazuo(咔噔嚎)談話過後，HERO便與各個人客傾談。跟著HERO再與Cazuo談話時，他會叫HERO告訴母親：食物已經不夠招待人客，弄多一點食物出來。不過將Cazuo的說話母親—Yosico(惰嘸喃)時，母親則說食物材料不足夠。在回覆Cazuo後，他便立即感到煩惱，而吩咐HERO叫外賣食物。HERO立即走到電話前，撥電至SERVICE CAFE(選項一)，而Cazuo就走上了二樓。



HERO落單後，便走上二樓的主人房，向父親索取外賣的金錢。跟著Cazuo便繼續在尋找，而他亦終於找到一件怪獸服飾。在父親離開房間後，HERO隨即返回下層，而剛好外賣亦送到。在妹妹Alisa(喺嘅啓)拿走食物後，送貨的老伯便將一份大禮送給主角，原來當中擺放了一套經常在電視所目中看到的英雄戰衣。在HERO穿著了英雄戰衣而走到打扮怪獸父親面前，他們都本想演英雄擊退怪獸的節目，但HERO輕輕的一拳，將父親打至彈開，雖然各人客都覺得十分精彩，但Cazuo就暈倒了。



後來，當HERO想出外街逛時，之前送外賣的老伯再將一部「Creamcast」的主機。HERO回到房間，便將主機放在門口的茶機上。原來Creamcast就是安排一些有回報的工作交給HERO辦理。



JOB 1～派發宣傳單張

委託人：Service Cafe
報酬：1000 Gold
地點：Service Cafe

這世界最初被任命RENT HERO的HERO最初的工作就是派發令RENT HERO知名度上昇的傳單。HERO在往Ohtory的路口找到Service Caf擎漲惺B，他會將8張傳單交給HERO。這時HERO需要以變身的姿態將8張傳單派給在KOHJYA上的人，而其中兩張傳單需要派給Made Nanto Burger和Sepoon Ufun的店長。





EVENT

在派發傳單的途中會發生兩件戰鬥EVENT。1.將傳單派給在KOHJYA學園門前的世嘉三(セガサ)先生時，會直接要求HERO與他比試。當打倒世嘉三先生後，他會教新COMBO給HERO。2.在Coconot Mansion前的公園，會遇上一個正被壞人欺負的女子，而她會向HERO求助。在打倒壞人後，該女子會給2000 Gold作為報酬，HERO可以不收取，而令知名度上昇。





JOB 2~幫Keith送情信

委託人：Keith · Hogan
報酬：500 Gold
地點：Hogan家



經過以傳單宣傳後，終於在Creamcast上找到第二份，而委託人就是HERO家對面房子的小孩—Keith · Hogan（ケント · ホーガン）。他會要求HERO將一封情信交給HERO的妹妹—Alisa。當回到自己家的房子時，發現她不在家中，問過在廚房的母親，原來Alisa到了隔鄰的Golico家學烹飪。不過HERO在高利哥家亦空手而回，Alisa與Mina（჻堺）到公園玩耍。問過公園的Mina，才得知Alisa正與兩名公園的小孩玩捉迷藏。幾經辛苦終於在Hanson家和Misoup家之間找到Alisa，不過給她逃走了。再回到公園問Mina時，她大聲地叫回了Alisa，而她們便回到Golico家。最後Alisa亦返回家中，HERO將Keith的情信交給妹妹，而且將Alisa看完信件的說話匯報Keith後，便收到報酬。

JOB 3~送外賣拉麵

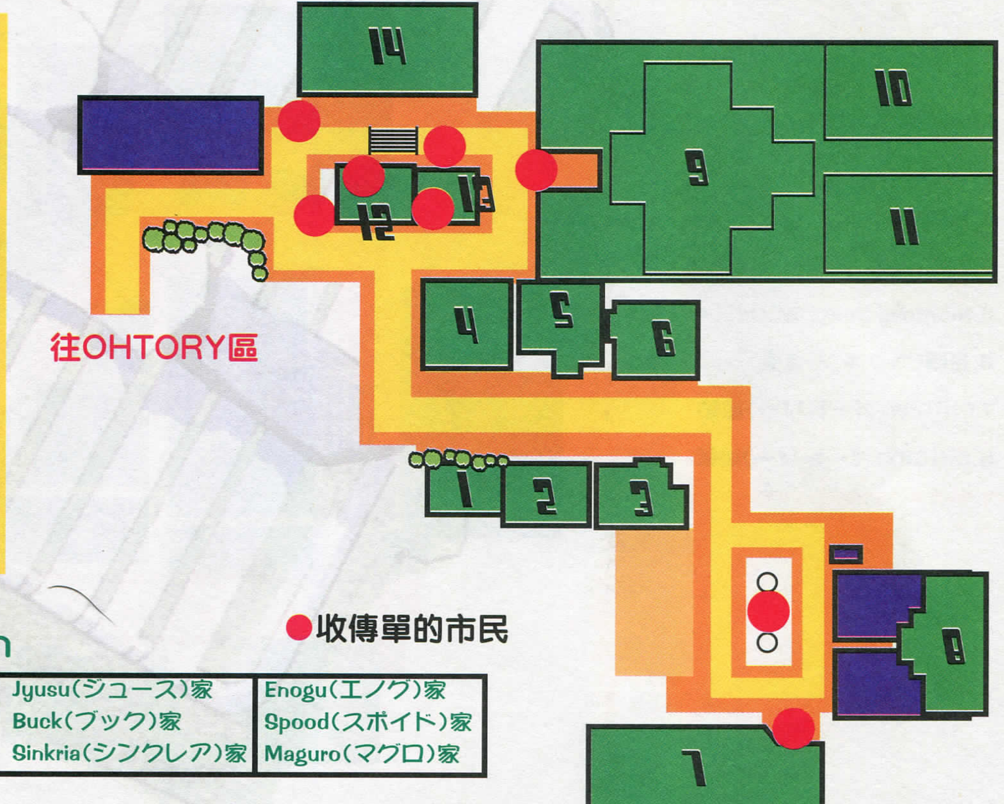
委託人：Gendo Ken
報酬：外賣次數×500 Gold
地點：企鵝食堂

下一次的委託就是替位於Ohtory的中華料理店「企鵝食堂」送外賣。由於每日的下午都會非常忙碌，所以找RENT HERO。HERO每完成一次送外賣就會有500 Gold的報酬，在一定時間內以完成次數來決定酬金的總數。為了可以節省不必的時間，必須利用企鵝食堂左面的小徑，和通過Pawnshop Hachicoo前面的小徑走到KOHJYA的民居。不過每張ORDER的地點都會不同，因此玩者需要看清楚KOHJYA的地圖和外賣地點，這樣才能賺取更多資金。此外完成委託後，這委託的內容都會JOB LIST內。



KOHJYA（コージャ）區

1.主角家
2.Golica（グリコ）家
3.Oburiet（オブライト）家
4.Hogan（ホーガン）家
5.Misoup（ミソスープ）家
6.Hanson（ハンセン）家
7.Coconot Mansion
8.Chasiru（チャシル）邸
9.Kohjya（コージャ）學園
10.校庭
11. 體育館
12.Made Naruto Burger（マイドナルトバーガー）
13.Sepoon Ufun（セッブンウッフーン）
14.Kohjya（コージャ）車站



Coconot Mansion

3F	Chesnut（チェスナット）家	Jyusu（ジュース）家	Enogu（エノグ）家
2F	Vosyu（ウォッシュ）家	Buck（ブック）家	Spood（スポイド）家
1F	Raisu（ライス）家	Sinkria（シンクレア）家	Maguro（マグロ）家

JOB 4~現金運送的委託

委託人：Dot · Hairumane
報酬：3000 Gold
地點：Dahane的Bishibashi Bank

第四件委託就要擔當重大的任務。將1000000 Gold從Dahane的Bishibashi Bank運到Ohtory的Sushitoro Bank。為了進入銀行之內，需要從守護把守的側門進入。當乘電車抵達Ohtory之後，HERO在Sushitoro Bank的門前遇上了強盜3人組，幸好由於他們都不是強敵，所以HERO並沒有陷入苦戰之中。在戰鬥中，HERO可以利用從世嘉三先生學習的COMBO技擊退他們，不過途中需要小心手持SHOT GUN的頭目。在擊倒他們之後，警察亦隨即趕到將他們逮捕，而HERO就安全地將1000000 Gold交到Sushitoro Bank的經理手上，而HERO亦從手上得到3000 Gold報酬。



JOB 4.5~HERO被正式採用

委託人：—
報酬：—
地點：SECA

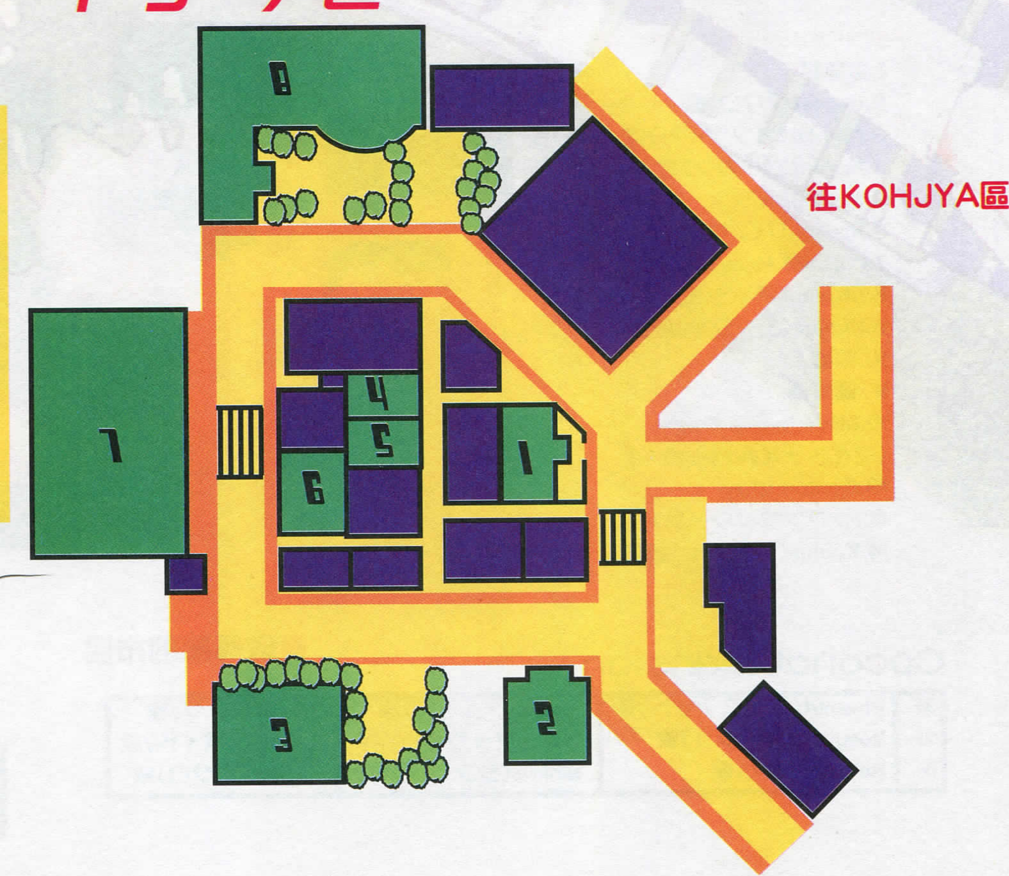
完成了首次的大工作—瑤金運送之後，當HERO回到自己家時，見到SECA的老伯在門前站著。HERO與老伯說話途中得知，SECA因為從HERO的活躍評價，而決定正式採用HERO為RENT HERO第一號，而且將「RH Bracelet」送給HERO，這樣就可以將試用型Combat Armor變成Normal Combat Armor。此外，SECA的裡面秘密研究所亦正式開啟。不過HERO在SECA內找不到通往秘密研究所的通道，因此HERO便問在廚房的女侍應，而她則拿了一碟新菜色給HERO試合。雖然HERO贊賞這菜色，但其隱藏的功用（幫助便秘人士通便）卻立刻出現，所以HERO便急急腳走進洗手間。當大解完畢而拉水掣時，突然聽到一些機械轉動的聲音，而HERO就被送到位於地底的研究所，原來馬桶才是通往秘密研究所的升降機。

由於RENT HERO被正式採用，所以需要由試用型Combat Armor改穿成較強勁的Normal Combat Armor，不過免費試用期亦正式結束。每隔一段時間就會在銀行戶口中直接收取租用費，如果沒有的話，就會沒收Combat Armor，因此銀行戶口經常需要放有一定數目的儲款。同時，HERO可以將賺回來的金錢投資在自己的裝備上，以及購買必殺技。



OHTORY（オートリー）區

1. SECA(SERVICE CAFE)
2. GIGO
3. Sushitoro(スシトロ)Bank
4. Pawnshop Hachicoo(質屋ハチコウ)
5. Horntony Book(ホントニー書店)
6. 企鵝(ペンギン)食堂
7. OHTORY(オートリー)車站
8. OHTORY(オートリー)病院



JOB 5~Makata鎮內巡邏

委託人：Maruta．Keinsak
報酬：4000 Gold
地點：Makata站前



在HERO被正式採用後，首項的工作就是Aero City市長的委託。由於Maruta的港口和倉庫街不斷出現打鬥，所以市長想以RENT HERO的力量進行壓制。這樣HERO就需要將Maruta港口的惡勢力逐一擊破，而地圖上所出現1-4便是打們惡勢的次序，不過因為HERO需要進行共四次一打二的戰鬥，而一次比一次強，因此HERO有必要購買足夠的回復道具。在完成委託後，HERO在車站前遇上打扮與HERO差不多的大叔，而他所穿著的英雄戰衣同樣有提升體內潛能的力量。二人正傾談得如火如荼之際，突然聽到市長的呼救從背後傳來，原來附近Nomoruwa科學研究所正在冒煙，而市長就希望二人趕往救人。在研究所的門前，HERO發現旁邊的焚化爐堆滿了人工，走近才知道有一名小孩在焚化爐的頂部等待拯救，所以HERO就要與大叔一決高下，鬥快爬上頂部拯救小孩。最後HERO比大叔快一步拯救小孩，而爬回地下時，大叔便急急腳離開。



MINI GAME

為了拯救小孩，和提升自己的知名度，HERO必須比大叔還要的快的速度爬上焚化爐頂，玩法只是連按A掣，按越快就會爬得越快。



JOB 6~協助購物



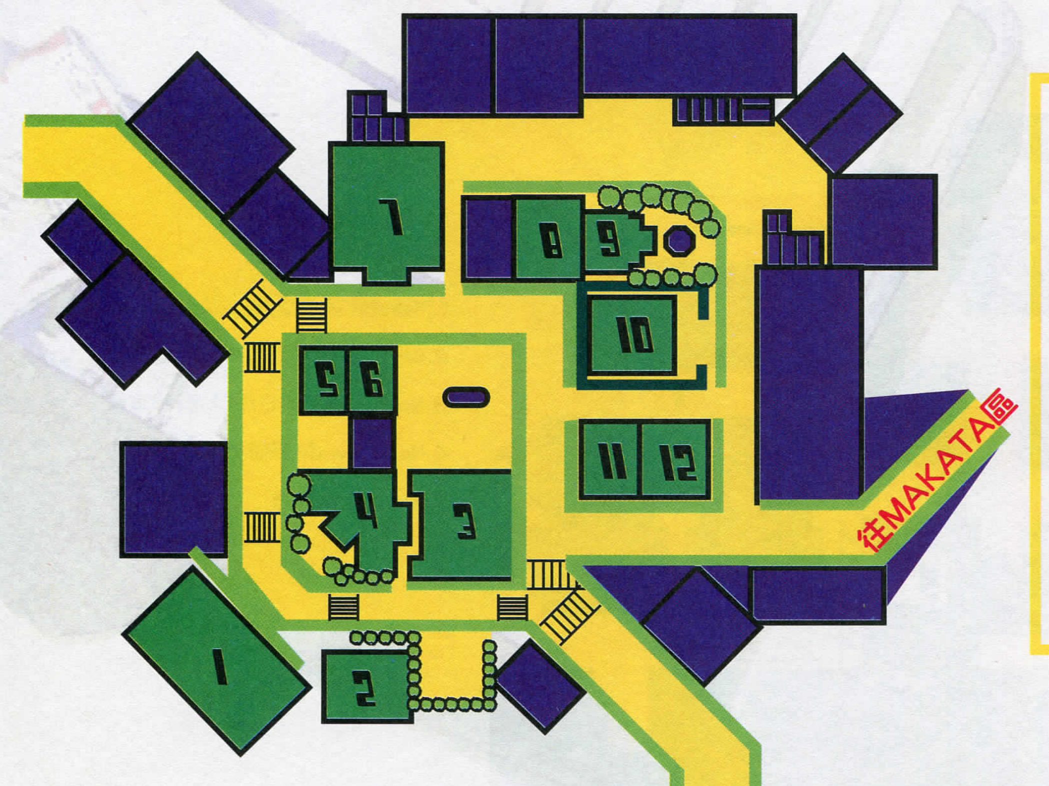
委託人：變動
報酬：以委託人而決
地點：變動

這個委託就好像之前的「送外賣」一樣，可以進行無數次。由於這次委託人和需要購買的物品都會有非常大的分別，所以HERO必須看清楚每一次購物委託的內容。當中會有要求到Imo You Can-Do Department Store的食物部購買食物，或是到書店買書。因每個委託者都需要不同的指定貨品，所以玩者需要準備一些紙張來抄下不同的貨品。





DAHANE（ダハネ）區



1.Dahane(ダハネ)車站
2.Bishibashi(ビシバシ)Bank
3.Imo You Can-Do Department Store(イモーヨーカン堂)
4.PRI-PRI HOTEL(プリプリホテル)
5. Do Le Me PIZZA(ドレミピサ)
6.Caessen Loan(カエセン ローン)
7.警察署
8. Escargot Electric appliance Store(エスカルゴ電氣)
9.Bistro Skip(ビストロ スキップ)
10.Hi-To Company Phermacentical(ハイト製藥)
11.Macro Soft(マックロ ソフト)
12.Akari Publishing Company(アカリ出版)

JOB 7~Dahane鎮內巡邏

委託人：Maruta · Keinsak
報酬：2000 Gold
地點：Dahane站前



這次在Dahane鎮內的巡邏亦同樣是Aero City市長的委託。因為今次市長收到古怪二人組最近在Dahane鎮內出現的情報，所以找HERO協助查出他們的下落。這樣HERO便四處向途人問取有關古怪二人組的情報。當HERO走進銀行與穿著藍色外套的小孩談話時，古怪二人組立即衝進銀行，而他們的目的就打劫銀行。不過在他們走近櫃台時，剛才的小孩就趁他們望向櫃台乘機逃走，但給其中一人發現，而小孩就被打至倒地。這個時候，可以選擇打倒古怪二人組，或不出手救小孩，對見義勇為的HERO當然選擇打倒二人。在戰鬥中，HERO需要先將持手槍的敵人打倒，之後便解決持SHOT GUN的。不過需要小心持SHOT GUN的敵人，因為他會以回避HERO的攻擊來射擊HERO，所以在迫他進入死角的同時亦必須左右回避子彈。(穿著戰鬥服的HERO在這個委託開始會在街中遇上敵人)



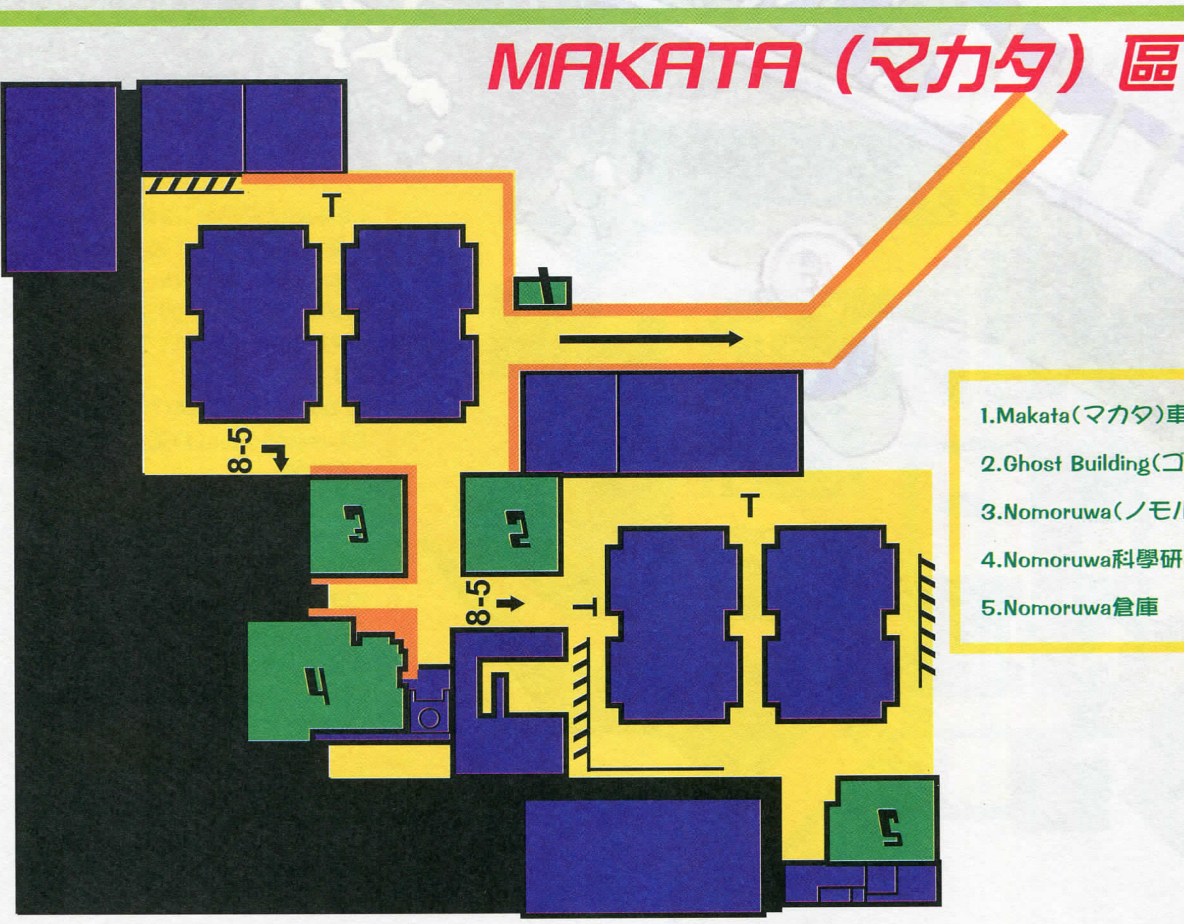
JOB 8~尋找寵物

委託人：在Conteyal Park找
報酬：500 Gold
地點：Anamoina的Conteyal Park



這個委託雖然表面是尋找寵物，但實際上卻不是這麼簡單的，因為今次的委託人就是一個強勁敵人，所以HERO需要在之前準備一切。當HERO到Anamoina鎮的Conteyal Park，見到一班小孩和一名男子在公園之內，而委託人就是那男子。與那男子傾談不久，他便要求HERO對決。雖然他懂得某拳法，但這戰鬥只是1對1，所以不會陷入苦戰，可以利用投技和世嘉三先生的連踢技。在打倒那男子後，他就會告訴HERO想知道今次的真正委託人，公園的小孩會有提示。HERO在黑人小孩口中知道公園的垃圾箱會有好東西，而HERO在垃圾箱找到一張「ボイスレコーダー」，原來今次委託人就是Nomoruwa科學的社長。不過HERO現在就要找出進入本社的招待狀「しょうたいじょう」，之後在Nomoruwa科學本社的社長室與他會面。招待狀需要在Anamoina的Fuzimi屋中，占卜點取得0點，而且購買ぶがし，這樣就可以令門外的大狗走出來，找到しょうたいじょう。

MAKATA（マカタ）區



進入Nomoruwa科學本社後，HERO就要以變身的姿態將招待狀交給大堂的接待員，就可以乘坐有警衛看守的升降機直達社長室，而他是因為收到有人想殺他的恐嚇電話，所以邀請RENT HERO做他的近身保鏢，而現在他就要往倉庫，所以HERO便跟隨他前往。在倉庫的門前，遇上一名為父親報仇的青年，身為保鏢的HERO便上前將其制伏。雖然HERO將這項委託完成，但原來是Nomoruwa科學的社長想利用這次測試一下RENT HERO的實力，來製造一部能夠把RENT HERO打倒的機械人，難道他們就是Aero City市的黑暗組織？



JOB 9～代替演出英雄

委託人：Wagasi Amaine
報酬：2000 Gold
地點：Imo You Can-Do百貨公司天台



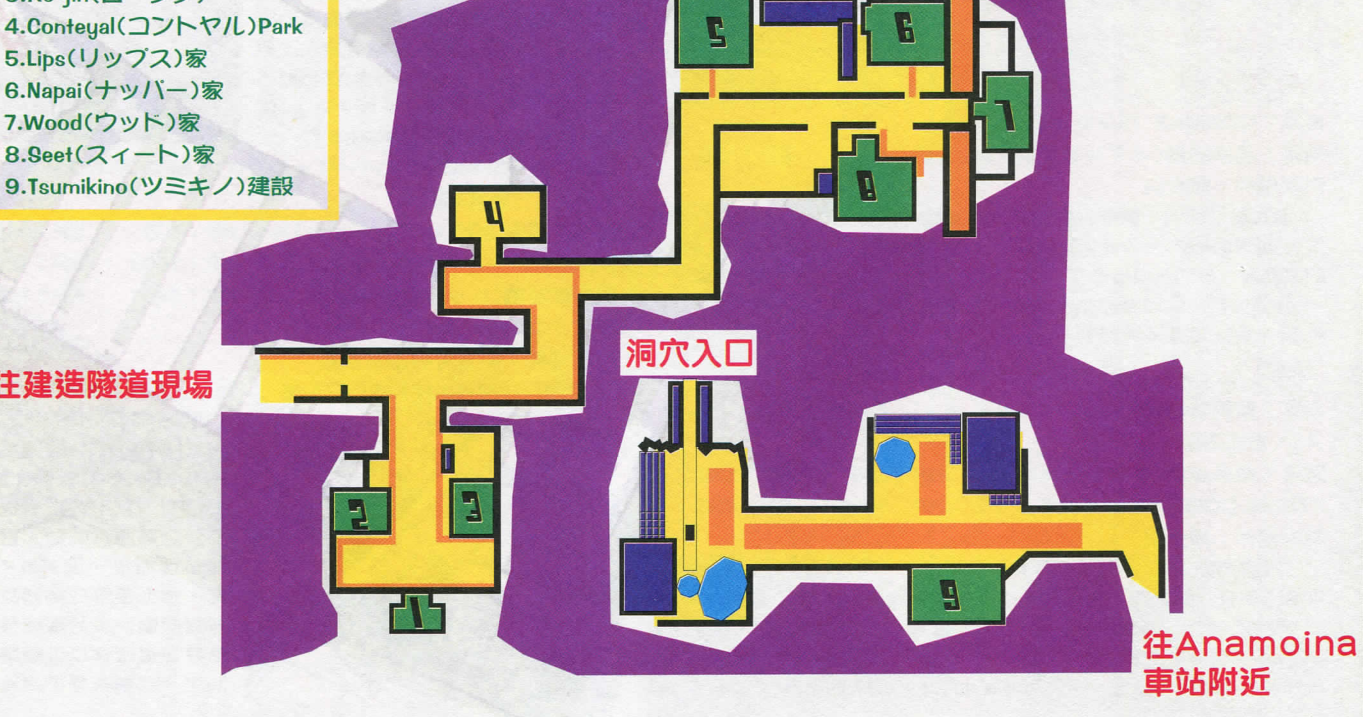
今次的委託就是替Imo You Can-Do百貨公司表演一場HERO SHOW。由於今次只有戰鬥成份，所以要準備一些回復體力的道具。這場HERO SHOW表演的地點就在Imo You Can-Do百貨公司的天台。當HERO抵達天台時，Wagasi Amaine便帶到HERO到後台。HERO向主持人報到後，便隨即開始HERO SHOW。HERO在小孩的熱烈掌聲下出場，而今次需要與怪人軍團戰鬥。戰鬥中，只需要擊倒怪人軍團的頭目，表演便會完結。不過HERO不要讓軍團的頭目有放出特殊技的機會。這個委託與之前的「送外賣」同樣可以無限次工作。



ANAMOINA（アナモイナ）區



1. Anamoina（アナモイナ）車站
2. Fuzimi（不じみ）屋
3. Ro-jin（ロージン）
4. Conteyal（コントヤル）Park
5. Lips（リップス）家
6. Napai（ナッパー）家
7. Wood（ウッド）家
8. Seet（スィート）家
9. Tsumikino（ツミキノ）建設



BRAVESAGA 2

PUSH START BUTTON

完全攻略（二）



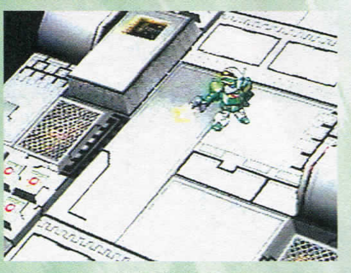
上文提要

在第一章的最後，愛美以轟爆的能量變換裝置及能量集積系統啟動了新戰艦「方舟」代替被破壞的舊戰艦，加上從獅子王麗雄手上得到的區域移動系統，眾人總於可以向下一區域進發了……

第二章　武裝地帶

地點：RE-01

究竟甚麼是區域(エリア)呢？現時的地球是分裂成多塊陸地，每一塊陸地便是區域。只要在選了發進口後的地球畫面中按方向掣便可選擇區域了。



第二章一開始真正出場的是《裝甲騎兵》中的基力高(キリコ)，他逃出了「胡度」後和他的AT來到了地球。當他醒過來時遇上了守山曉(さとる)和BRAVE POLICE(勇者警察)開發主任藤堂俊助，雖然AT有不少不屬於地球的材料，但仍深信可把它修理。如果玩者有使用前作的爆機SAVE，基力高便會記起地球便是瞬兵居住的星球，曉亦會因此知道基力高的事。當三人一邊修理一邊談惑星美露基亞(メルキア)及基力高的往事時又再有怪物般的機械人出現，由於勇太不在及基力高AT未修理好，於是藤堂便命GUNMAX(ガンマックス)迎敵了。

BATTLE 11

PART 1

自軍：GUNMAX(ガンマックス)
敵軍：奧多迪斯(オドンディス)×2　HP：800　EP：150
勝利條件：敵全滅

沒有甚麼特別，敵機只有兩部，而且實力明顯比GUNMAX低(似乎沒有長距離攻擊)。故此可以當練習之用，至於GUNMAX和MACLEAN的武器最大分別是前者多了一支攻擊力較大但命中稍低的「大型拳銃」。

幹掉他們後本以為完結，但敵人的增援立刻出現，當中更有一台藍色AT，幸好愛美及時趕到。

PART 2

自軍：斯柏華利安(セイバーヴァリオン)、GUNMAX(ガンマックス)、自選2機
敵軍：奧多迪斯(オドンディス)×4　HP：800　EP：150
STRIKE DOG(ストライクドック)　HP：1000　EP：100
勝利條件：敵全滅

先此聲明，由這一章開始會有一段頗長的時間每當華利安出戰時必定會播出其合體動畫，耐性差的便要做好隨時SKIP片的心理準備。雖然被兩面夾攻，但由於敵人主要是雜魚所以不太難打，而且那GUNMAX雖然在故事中陷於苦戰，但實際上它仍是「冇穿冇爛」的，故此亦可積極戰鬥，當然玩者亦可派在上章末段加入的泰丹(或泰丹X)出戰。至於STRIKE DOG的HP和防禦力雖然不高，但攻擊力和命中避率一點也不低，亦有一定的回避能力(這亦是AT的特色)，加上有長射程武器，故此應用高攻擊力的武器速戰速決。

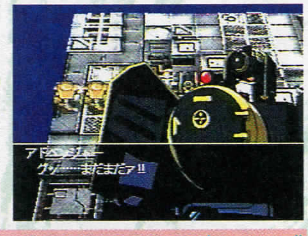
戰鬥後，由於基力高很在意那藍色AT，以它那超越人類的反應速度看，他更懷疑駕駛者是「她」，於是和GUNMAX及曉(純粹故事人物)一樣加入了隊伍。至於哥迪斯方面派出了星史及泰丹的死敵歷多隆(レッドロン)對付勇者。



基力高的AT SCOOP DOG(スコーブドック)和STRIKE DOG有著相似的特性，但HP和防禦力更低，彌補的方法是盡量強化武器及積極了結敵人取經驗值。而如果各位想在TRAINING ROOM強化基力高的話不妨派出他TRAINING十次或以上吧，只要這十次TRAINING中每次也能生存的話便可得到一部隱藏AT；如果在完成第5區域時已達成這條件便可得到另一隱藏AT。

BATTLE 12

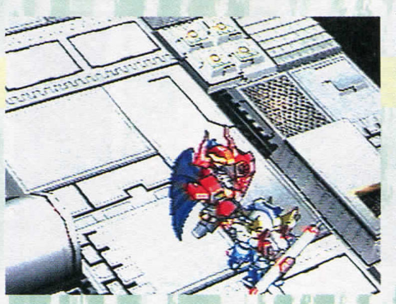
SUB SCENARIO：RE-01(BATTLE 11~16間)
MAIN SCENARIO：D-02

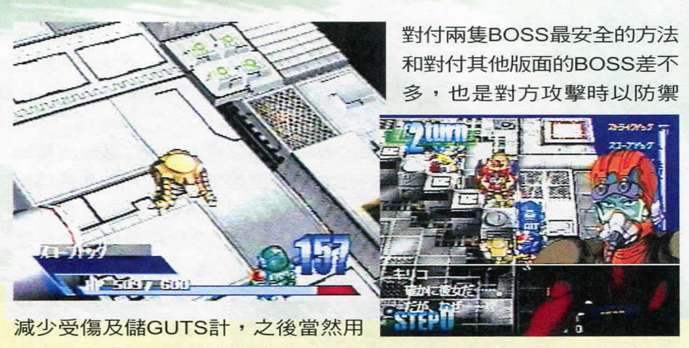


眾人麗雄知道口中知道了ZONDER的特性後，RONRON便想到造出ZONDER的探測器。另一方面基力高感到了藍色AT出現，結果竟發現艾班查(アドベンジャー)被藍色AT和歷多隆的歷多佳斯杜(レッドガイスト)圍攻，眾人當然要出戰拯救同伴了。

自軍：斯柏華利安(セイバーヴァリオン)、SCOOP DOG(スコーブドック)、自選3機
敵軍：奧多迪斯(オドンディス)×5　HP：800　EP：150
STRIKE DOG(ストライクドック)　HP：1000　EP：150
歷多佳斯度(レッドガイスト)　HP：3600　EP：100
NPC：艾班查(アドベンジャー)
勝利條件：敵全滅救出艾班查

這版目的是救出被圍攻的艾班查，故此必須主動上前攻擊才可令他們的攻擊目標改變，留意SCOOP DOG的位置正在STRIKE DOG前面，LEVEL不足便千萬不要走去送死。至於最難應付的敵人當然是歷多佳斯度，因其HP十分高，加上是飛行機體故此可無視版圖中央的牆壁移動，幸好在這版會以近距離攻擊為主，否則真是不堪設想。





對付兩隻BOSS最安全的方法和對付其他版面的BOSS差不多，也是對方攻擊時以防禦減少受傷及儲GUTS計，之後當然用任何強力武器攻擊其背部或在對方不能反擊的位置攻擊了。至於擁有大量長射程武器的艾班查的HP也有1400，亦有一定的防禦力，總之玩者愈加主動它的情況會愈加樂觀。



原來拓矢（タクヤ）三人正本來乘艾班查返回地球，但地球異變時拓矢三人也不能倖免失蹤了，而艾班查亦和其他同伴失散了。不過艾班查未變回能量石終算是不幸中之大幸吧！之後艾班查當然加入了隊伍。

BATTLE 13

SUB SCENARIO：RE-01（BATTLE 12~14間，有戰鬥）、D-02（BATTLE 12~14間，有戰鬥）

SPECIAL BATTLE 3

地點：RE-01

這是之前其中一個SUB SCENARIO的延續，勇太仍在努力地畫DECKERD（デッカード）的畫（尋「人」啟事……），但是過程並不順利（可說被愛美及藤堂阻礙……）。這時敵人又再出現，雖然愛美一早猜到以靜間（シズマ，前譯SHIZUMA）的性格會主動出擊，但由於RONRON以此事提到愛美的年紀於是愛美向靜間大發雷霆（各位千祈唔好亂說女性的年齡……），他亦很「識做」地逃掉了……



自軍：斯柏華利安（セイバーヴァリオン）、自選3機
敵軍：奧多迪斯（オドンディス）×2　HP：800　EP：150
雅羅瑪洛斯（アノマロス）×2　HP：1600　EP：100
勝利條件：敵全滅

也是一場不用多說的戰鬥，那「雅羅瑪洛斯」雖然HP高了一倍又有長距離攻擊，但攻擊力並不是太高，唯一麻煩的是兩者外型極相似而容易混淆吧……當有敵機下來時才一舉把它收拾吧。

SPECIAL BATTLE 4

地點：D-02



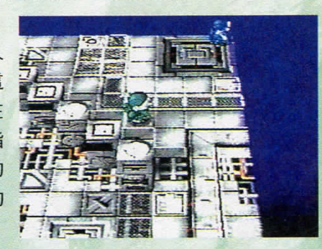
基力哥又再夢見同伴菲雅娜（フィアナ）的AT炸毀的情景，之後又因此知道藍色AT出現，結果的確在D-02發現AT。奇怪地今次只有那AT出現，好像在等待甚麼似的，於是基力高自己一人出戰。

自軍：SCOOP DOG（スコープドック）
敵軍：STRIKE DOG（ストライクドック）　HP：1000　EP：150
勝利條件：擊倒敵人

這是第一次SCOOP DOG對STRIKE DOG（ストライクドック）的戰鬥，故此要取勝便要在此之前升足夠的LEVEL或將武器盡量強化（強化至極限更佳）。除了打背脊外，SCOOP DOG的機槍是可在對方射程範圍外攻擊的。

戰鬥後，認定駕駛者是菲雅娜的基力高不斷上前追問，但對方仍是不發一言地離去。

MAIN SCENARIO：R-03

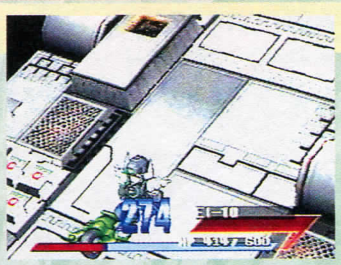


巴斯達也知道了勇者們已成功進入另一區域，但是機界四天王卻想到這樣他們也可作更廣範圍的攻擊……在R-03，《勇者特急》的舞人和《勇者指令》的激正面對著一電單車型的ZONDER，探測到ZONDER位置的愛美等人立即趕去聯絡GGG增援。

PART 1

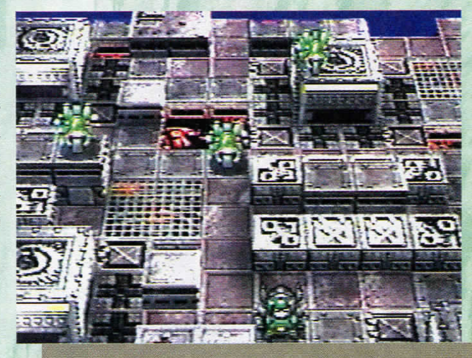
自軍：斯柏華利安（セイバーヴァリオン）、THUNDER DAGON（サンダーダグオン）、GAOGAIGAR（ガオガイガー）、凱撒大帝（マイトカイザー）、DAGDRILL（ダグドリル）、自選1機
敵軍：EI-10　HP：600　EP：150
勝利條件：擊倒敵人





又是不用多說的戰鬥，今次ZONDER出奇地弱，只有近距離的攻擊。可以用凱撒大帝或DAGDRILL兩位新同伴輕易解決它。

戰鬥後凱竟發現EI-10沒有ZONDER核，之後更出現了六部EI-01，而護送護來到R-03的VOLFOGG加以戰團助戰。



PART 2

自軍：斯柏華利安(セイバーヴァリオン)、THUNDER DAGON(サンダーダグオン)、GAOGAIGAR(ガオガイガー)、凱撒大帝(マイトカイザー)、DAGDRILL(ダグドリル)、VOLFOGG(ボルフォッグ)、自選1機
敵軍：EI-10×6 HP：600 EP：150
勝利條件：破壞敵本體

一部變六部雖然很驚人，但仍改變不了它是雜魚事實。由於只擊毀一部EI-10所得的經驗值和CP不多，故此即使玩者已掌握了本體位置也應連DUMMY也不放過以取得最多的CP。就用這戰中三位新同伴來了結敵人吧。





戰鬥後所有新同伴也作了自我介紹，而激和武人知道了靜間的年齡後十分驚訝(你信不信他只有16歲？)……至於哥迪斯則命歷多隆和泰丹戰鬥。

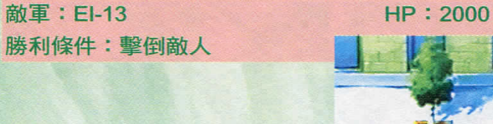
BATTLE 14

SUB SCENARIO：G ISLAND CITY(BATTLE 13~18間，有戰鬥)

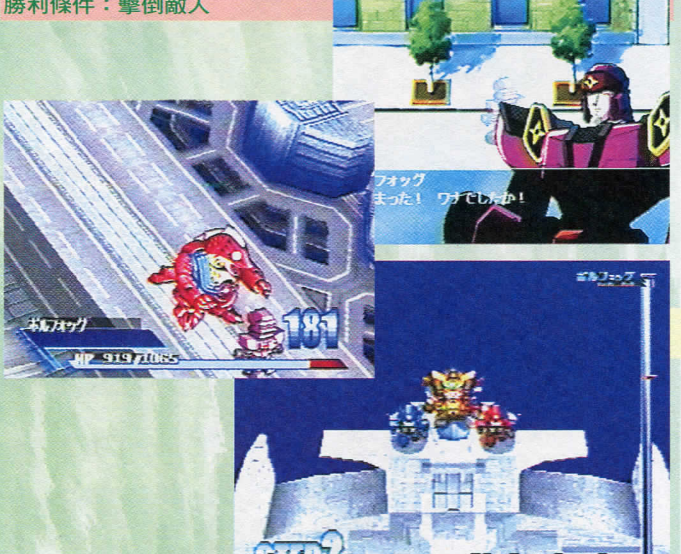
SPECIAL BATTLE 5

地點：G ISLAND CITY

這一場戰鬥是要回第1區域才會發生，故此很容易錯過了這一戰。機界四天王的波洛尼斯利用新的ZONDER EI-13襲擊護，於是一直保護護的VOLFOGG立刻和這ZONDER戰鬥。



自軍：VOLFOGG(ボルフォッグ)
自軍增援：GAOGAIGAR、炎龍、冰龍
敵軍：EI-13 HP：2000 EP：50
勝利條件：擊倒敵人

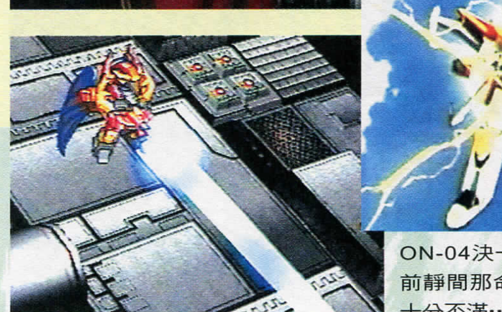


表面只要用「我方行動時打背脊，敵方攻擊時防禦」已可應付，但由於它的攻擊有機會令人睡眠，故此能否以VOLFOGG把它解決便要視乎閣下的運氣了，故此最安全的方法當然是「死」一次令增援出現。

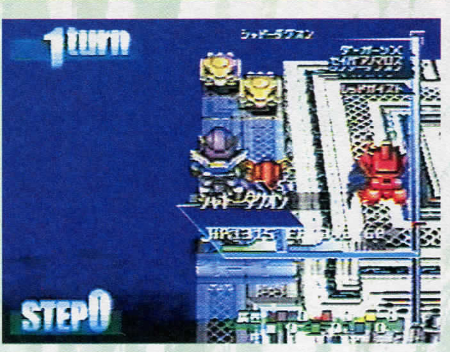
MAIN SCENARIO：ON-04

本身是大阪及濱田的FANS的RONRON去了突然在第2區域出現的青戶工場見這二人，本來這沒有甚麼特別，但如果閣下有用前作的爆機SAVE濱田便會自己記起RONRON是誰。之後來到的舞人便會講出他們在地球異變時遇上的事，亦會說出他為何曾一度成功聯絡愛美，而激則是突然被轉送到第2區域並身處在青戶工場附近。另一方面歷多隆主動約泰丹在ON-04決一死戰。不過出擊前靜間那命令般的語氣令光十分不滿……





自軍：斯柏華利安(セイバーヴァリオン)、泰丹X(ダ・カーンX)、自選4機
敵軍：奧巴比利亞(オバビニア)×3 HP：1320 EP：300
雅羅瑪洛斯(アノマロス)×3 HP：1600 EP：100
歷多佳斯度(レッドガイスト) HP：4400 EP：360
勝利條件：擊敗敵BOSS(歷多佳斯度)



相當有趣的一版，泰丹X和歷多佳斯度位於中央的高地，周圍的低地則是我方同伴和嘍囉，除了飛行機體可無視地形前進外，否則必須在全滅嘍囉時才有機會接近高地的唯一入口進入高地範圍支援泰丹(怪不得歷多隆會讓泰丹和同伴一起來)。至於歷多佳斯度HP提高了，攻擊亦改用了長射程的光線槍，不過攻擊力似乎不算很強，要安全一點的話便「我方行動時打背脊，敵方攻擊時防禦」吧！

雖然打敗了歷多隆，但這亦代表了這地區是巴魯杜拖延時間的陷阱，不過在這區也得到不少同伴。而瞬兵經過長時間的「軟禁」生活似乎成熟了不少，更下定決心找到令班(バーン)復活，加上兩位班的徒弟「MAGNA(マグナ)」和「FLASH(フラッシュ)」主動要求協助瞬兵，亞斯達露總算可以安心讓瞬兵離開了。



第三章　*DIMENSION SECTION*

BATTLE 15

SUB SCENARIO：ON-04(BATTLE 14~16之間)
MAIN SCENARIO：野戰病院

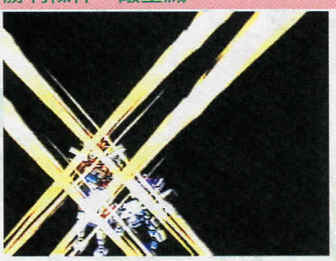


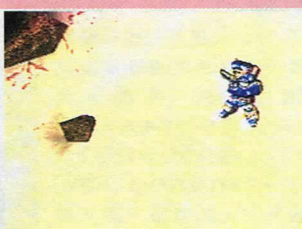
這醫院出現的人物和敵人主要是《太陽之牙》的人物，但當中卻有《勇者特急》的女主角莎莉，連之前消失了的《勇者警察》中的DECKERD也有出現。聯邦軍意圖在醫院拘捕游擊隊成員的行動被DECKERD阻礙後便聯同大批援軍一同進攻野戰病院，來到這區域的MAGNA和FLASH見狀便和附近的新幹線列車融合成機械人助戰了。

自軍：DECKERD(デッカード)、MAGNA(マグナ)、FLASH(フラッシュ)

敵軍	HP	EP
CRABGUNNER(クラブガンナー)×2	HP：1600	EP：150
DESERTGUNNER(デザートガンナー)×2	HP：900	EP：200

勝利條件：敵全滅







雖然這版用的全是新人物，但實力絕對不容忽視。MAGNA和FLASH兩兄弟除了攻擊力高外，更是第一對擁有合體技(綠色或藍色字的一招)的機體，雖然這一招攻擊力媲美GUTS技，但消耗的EP不低，而且必須在指定的拍擋出戰的情況才可使用，更是不能用作反擊之用的。至於DECKERD快將不在隊伍，所以不需作太多的戰鬥。

BATTLE 16

MAIN SCENARIO：野戰病院



原來EX KAISER和五型戰士並沒有死去，亦來到了地球的第2區域，到達後不久便被認定他們是游擊隊的聯邦軍包圍。雖然DECKERD也趕去支援，但想不到聯邦軍和巴魯杜的加普合作，幸好愛美及時趕到，而MAGNA和FLASH又再出現助戰。

自軍：J-DECKER(ジェイデッカー)、KING EX KAISER(キングエクスカイサー)、五型戰士(サンダーバロン)、斯柏華利安(セイバーヴァリオン)、MAGNA(マグナ)、FLASH(フラッシュ)、自選2機

敵軍：DESERTGUNNER	HP	EP
(デザートガンナー)×2	HP：900	EP：200
狄爾(デューイ)×2	HP：1000	EP：200
台風男爵×3	HP：1400	EP：100
列哥那夫(ニコラエフ)×2	HP：2000	EP：100

勝利條件：敵全滅



雖然仍是烏合之眾為主，但由於數目眾多，加上某些敵人的攻擊可能會令受害者進入異常狀態，所以亦不容輕視。這一版有不少新同伴，但要留意盡量避免讓J-DECKER了結敵人，至於原因容後再談。



戰鬥後勇太和DECKERD終於重遇，不過之後DECKERD捨命替勇太擋去某人的攻擊，結果DECKERD殉職，這就是它不需作太多戰鬥的原因了。



BATTLE 17

MAIN SCENARIO：野戰病院

原來行兇者是加普，正當加普想連勇太也殺掉時靜間及時趕到，之後靜間和加普展開戰鬥。





PART 1

自軍：斯柏華利安(セイバーヴァリオン)

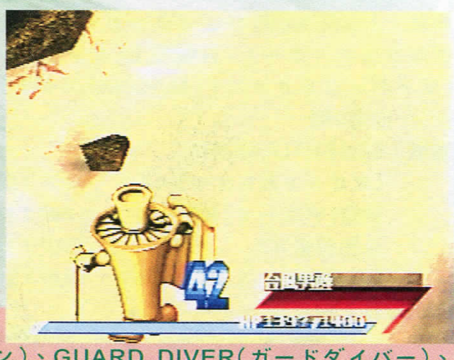
敵軍	HP	EP
加普(ガーブ)	HP：3400	EP：200

勝利條件：擊倒敵人



雖然加普這「女人形」殺了不少勇者，但這始終是第一次戰鬥，故此不算難打。玩者只需利用強大移動力移到他背後打背脊，他攻擊時則防禦……直至永遠。當然玩者本身時常改造武器或LEVEL會打得較輕鬆。

PART 2



戰鬥之後，加普「例牌」地說靜間的力量不足以打倒他，他在喚出魔物後便離開了。這時GUARD DIVER、DUKE FIRE、MAGNA和FLASH出現增援，之後當然輪到愛美了。

自軍：斯柏華利安（セイバーヴァリオン）、GUARD DIVER（ガードダイバー）、DUKE FIRE（デュークファイヤー）、MAGNA（マグナ）、FLASH（フラッシュ）、自選3機
敵軍：台風男爵×6　HP：1400　EP：100
勝利條件：敵全滅



這一戰的對手全是台風男爵，其實不算強，異常狀態亦不是沒有辦法應付（某些角色GUTS技可以解除異常狀態），唯一麻煩是牠們懂得使用比防禦更有效的特殊防禦吧，最「無賴」的解決方法當然是「SAVE→戰鬥→RESET→CONTINUE」。

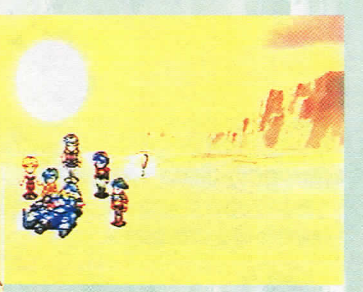
戰鬥後，勇太去了找愛美修理DECKERD，不過正當他離開時機界四天王的寶蓮瑪達出現，她更將DECKERD ZONDER化……

BATTLE 18

MAIN SCENARIO：野戰病院

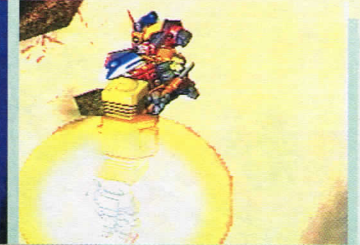
勇太和愛美等人來到DECKERD的「屍體」處，正當愛美打算把它運回方舟時靜間發現了DECKERD不對勁，DECKERD果然已ZONDER化，並以「SATAN J-DECKER」的形態出現。GGG於是派出機動部隊增援，更派出「最後王牌」GOLDY MERGE出戰。





自軍：斯柏華利安（セイバーヴァリオン）、DUKE FIRE（デュークファイヤー）、凱撒大帝（マイトカイザー）、GAOGAIGAR（ガオガイガー）、超龍神、BIG VOLFOGG（ビッグボルフォッグ）、GOLDY MERGE（ゴルディーマーグ）、MAGNA（マグナ）、FLASH（フラッシュ）自選1機
敵軍：狄爾（デューイ）×5　HP：1000　EP：200
SATAN J-DECKER（サタンジェイデッカー）　HP：4000　EP：300
BLOCKHEAD（ブロックヘッド）×3　HP：1400　EP：100
勝利條件：消滅SATAN J-DECKER以外的敵人







這一版一定要留意的是SATAN J-DECKER不能殺，否則會GAME OVER，加上這傢伙更有BOSS級的HP，真是不打好過。至於敵人方面沒有甚麼特別難應付的，放心。

戰鬥之後，在GGG機動部隊四機的合作攻擊下終於救出DECKERD，不過由於要修理的關係故此長期不可參戰。至於愛美終於遇上瞬兵，故此MAGNA和FLASH終於加入。

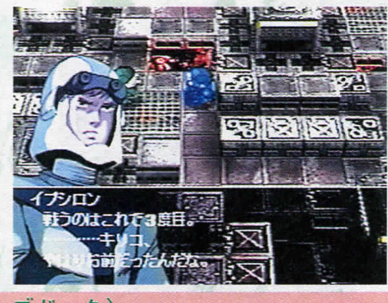
BATTLE 19



SUB SCENARIO：G ISLAND CITY（BATTLE 18~23間，DAGDRILL和GOLDY MERGE學懂新的合體技）、RE-01（BATTLE 18~22間）、R-03（BATTLE 18~21間、戰鬥）、ON-04（BATTLE 18~26間）、野戰病院（BATTLE 18~21間、戰鬥）

SPECIAL BATTLE 6

地點：R-03



基力高向眾人說出菲雅娜的事，原來她是當地某組織改造出來的「完美士兵（PERFECT SOLDIER，簡稱PS）」，她亦有「PHOTO ONE」和「PHANTOM LADY」兩個名字。之後基力高又再自己一人對付藍色AT。

PART 1、PART 2共通

自軍：SCOOP DOG（スコープドック）
敵軍：STRIKE DOG（ストライクドック）　HP：1000　EP：100
勝利條件：擊倒敵人

打法和SPECIAL BATTLE 4完全一樣，只是打完PART 1便會知道AT的駕駛是一名名叫EPISLION（イプシロン）的PS。之後二人便會再戰，但對手除了攻擊時有配音外便沒有分別了。

戰鬥後菲雅娜終於出現，不過她勸止EPISLION後便和EPISLION走了。

SPECIAL BATTLE 7

地點：野戰病院

聯邦軍知道了DECKERD被殺的消息，於是又再襲擊醫院，愛美本想懲戒一下這群敗類。但是由於聯邦軍已處於醫院的前面，於是只有MAGNA、FLASH及之後主動參與的靜間三人出擊。他們到達後曾兩度出現的奇怪傢伙「秘密偵探」亦加入戰團助靜間等人一臂之力。





自軍：斯柏華利安（セイバーヴァリオン）、MAGNA（マグナ）、FLASH（フラッシュ）

敵軍	HP	EP
CRABGUNNER（クラブガンナー）×2	HP：1600	EP：150
BLOCKHEAD（ブロックヘット）	HP：1400	EP：100
DESERTGUNNER（デザートガンナー）×4	HP：900	EP：200

NPC：秘密偵探ROBO（ひみつ探偵ロボ）

勝利條件：敵全滅

這一戰亦是只能使用有限的機體，故此要增加勝算的方法只有之前升足夠的LEVEL及改造武器，除此之外亦應盡量以三機集中一機，盡量避免分散對付敵人。至於秘密偵探實力





不算很差，只是不要讓他有機會消滅敵人便可。

戰鬥後秘密偵探又再離開，MAGNA和FLASH似乎十分尊敬這怪人，但靜間則剛好相反了。

MAIN SCENARIO：ドートン沙漠

如果玩者有使用前作的爆機SAVE，那麼佐治便會知道瞬兵的事，然後才會提到古連（クリン）等人去了調查沙漠的一間新研究所後失去聯絡，於是委託瞬兵等人調查一下。之後眾人竟收到聯邦軍的求救信號，原來他們遇上莎娜娜（シャランラ）的胡莎蓮Mk-II（ウサリンMk-II）並被她襲擊（正確來說莎娜娜只是還手），之後古連







和達古拉姆（ダグラム）本來也去對付這魔物，幸好瞬兵及時阻止。

自軍：斯柏華利安（セイバーヴァリオン）、達古拉姆（ダグラム）、自選3機

敵軍	HP	EP
BLOCKHEAD（ブロックヘット）×2	HP：1400	EP：100
DESERTGUNNER（デザートガンナー）×2	HP：900	EP：200
狄爾（デューイ）×2	HP：1000	EP：200
台風男爵×3	HP：1400	EP：100

NPC：胡莎蓮Mk-II（ウサリンMk-II）

勝利條件：敵全滅救出（ウサリンMk-II）

又是一場救人的戰鬥，敵人方面仍是不強，可能的話應盡量使用攻擊力（或LEVEL）強的人物出戰以速戰速決。《太陽之牙》中的達古拉姆和《裝甲騎兵》的AT一樣是攻擊力高防禦力低的機體，而且前者的



攻擊力和防禦力的差距比前者更大，所以必須在敵人的射程範圍外攻擊或打背脊，若不放心便派出可回復HP的機體出擊吧！

和其他勇者一樣莎娜娜和依煞古（惡太）也受到地球異變的影響，莎娜娜身處第2區域，惡太等人不知所蹤，唯一找到的是CAPTAIN SHARK（キャプテンシャーク）的能量石。由於莎娜娜自己一人找惡太太危險，所以愛美提議她加入，莎娜娜當然答應。至於聯邦軍的傷兵則交給舞人護送到醫院，當然之後便會遇上莎莉了。

表面上胡莎蓮Mk-II只是一部「有趣」的機體，其實本身實力並不弱的，GAOGAIGAR更可和她使出威力超強的合體技。

BATTLE 20

MAIN SCENARIO：天野（アマノ）和平科學研究所

繼續向研究所前進時遇上敵人，於是又要出擊了。

PART 1

自軍：斯柏華利安（セイバーヴァリオン）、五型戰士（サンダーバロン）、艾班查（アドベンジャー）、自選2機

敵軍	HP	EP
台風男爵×4	HP：1500	EP：350
ENEMY POT（エネミーポット）	HP：2000	EP：100

勝利條件：敵全滅

今次的台風男爵比之前強，但仍不足為患，只是敵軍中有一ENEMY POT，不幹掉它便會不斷有敵增援出現。故此一定要先幹掉這麻煩的「箭把」才對付魔物。





其實那所謂的神秘研究所正是失蹤多時的天野和平研究所，之後敵人襲擊研究所，天野博士便派出炎和POWER JOE迎敵。瞬兵等人知道了研究所的真面目後便立即出擊

PART 2

自軍：斯柏華利安（セイバーヴァリオン）、THUNDER DAGON（サンダーダグオン）、SHADOW DAGON（シャドーダグオン）、FIRE DAGON（ファイヤーダグオン）、POWER JOE（パワージョー）、自選2機

敵軍	HP	EP
台風男爵×6	HP：1540	EP：350

勝利條件：敵全滅



對付方法同樣不難，少了那討厭的ENEMY POT可令各位更放心對付嘍囉.。至於新同伴亦相當好用，由其是那FIRE DAGON，不但攻擊力高，更是飛行機體。

BATTLE 21

SUB SCENARIO：天野和平科學研究所(BATTLE 20~21)
MAIN SCENARIO：加普之城(ガーブの居城)

哥迪斯對加普令人和人互相殘殺十分不滿，因為人類是他們的食物，故此命加普立即停止無謂的戰爭。在野戰病院中，古連和佐治正在找尋同伴洛奇(ロッキー)，想不到這裡原來有人見過洛奇。古連當然立刻趕去，不過想不到聯邦軍亦知到洛奇的位置，佈下重兵等待古連。



PART 1

自軍：斯柏華利安(セイバーヴァリオン)、達古拉姆(ダグラム)、自選2機
敵軍：BLOCKHEAD(ブロックヘッド)×4 HP：1400 EP：100
列哥那夫(ニコラエフ)×2 HP：2000 EP：100
勝利條件：敵全滅

版圖和BATTLE 14相似，不過高地離地面很遠，一落到地便近乎不可能回去，所以必須小心。

戰鬥後加普又再出現，原來他已令聯邦軍和解放軍已簽訂了和平協定。不過由於這樣仍未令狄洛亞(デロイア)獨立，故此二人並不相信，於是加普便喚出魔物和勇者們決戰。



PART 2

自軍：斯柏華利安(セイバーヴァリオン)、自選7機
敵軍：ENEMY POT(エネミーポット) HP：2000 EP：100
台風男爵×6 HP：1500 EP：350
加普(ガーブ) HP：5000 EP：550
勝利條件：擊敗敵BOSS(加普)

第三章的最終戰，難度真是頗高，除了嘍囉很煩外，加普的攻擊力大大提升了，即使防禦其攻擊也會扣去4~500點HP。故此當嘍囉們死了大半的時侯便引加普下低地，然後把他包圍再不斷地打背脊。



戰鬥之後靜間成功奪回力量，而古連在同伴們的鼓勵下終於決定和瞬兵一同戰鬥，另一方面星史和泰丹感到了另一同伴天火神飛鷹(ペガサスセイバー)正在這區域沉睡。

第四章　再會之大地

BATTLE 22

SUB SCENARIO：天野和平科學研究所(BATTLE 21~27)、野戰病院(BATTLE 21~27，戰鬥)、ドートン沙漠(BATTLE 21~27，戰鬥)





SPECIAL BATTLE 8

地點：ドートン沙漠

星史和泰丹在找尋天火神飛鷹(ペガサスセイバー)時遇上加普的魔物，於是又再開始戰鬥。

自軍：泰丹(ダ・カーン)、自選4機
敵軍：台風男爵×6 HP：1500 EP：350
勝利條件：敵全滅

敵人得個「多」字，加上泰丹的LEVEL和泰丹X一樣所以用開便沒有問題，難度不高，最適合讓較弱的人物升LEVEL。由於戰鬥後天火神飛鷹會加入，所以這戰是必定要玩的。

SPECIAL BATTLE 9

地點：野戰病院

雖然停戰了，但聯邦軍和解放軍之間的敵意並沒有減少，於是又再襲擊野戰病院。仍未成功爭取獨立的古連亦不會退讓，於是和基力高一同迎敵。



自軍：SCOOP DOG(スコープドック)、達古拉姆(ダグラム)
敵軍：DESERTGUNNER(デザートガンナー)×3 HP：900 EP：200
狄爾(デューイ)×3 HP：1000 EP：200
勝利條件：敵全滅

雖然敵人不難應付，但玩者控制的機體全是攻擊力大、防禦力低的類型，故此在事前必須作一定練習或改造。

MAIN SCENARIO：鐵之城

鐵之城的主人是《機甲界》歹角馬達路（マーダル），不過這裡的他卻亦正亦邪，而七重變形體的主人恩查（ヤンチャー）也在城中。而《機甲界》主角祖迪（ジョルディ）趕往鐵之城途中遇上魔物，之後便遇上了靜間。

PART 1

自軍：斯柏華利安（セイバーヴァリオン）、加利安（ガリオン）、自選4機

敵軍		HP	EP
敵軍	基捷哥路（ケツァコアトル）×6	HP：1000	EP：50
	ENEMY POT（エネミーポット）	HP：2000	EP：100

勝利條件：敵全滅



敵人只是嘍囉，故此也沒有甚麼可說了，只要小心後方的ENEMY POT（エネミーポット）放出增援便可。至於加利安力量雖然不弱，但卻沒有遠程攻擊。

戰鬥後巴魯杜手下另一位將軍多撒（ドーザ）正和馬達路商討合作的事，但他最後仍拒絕了要求。之後多撒帶同大批魔物襲擊鐵之城……

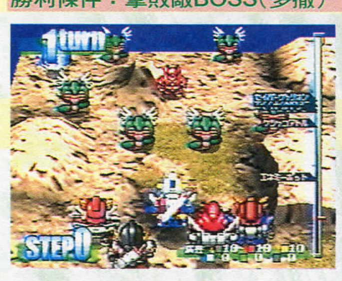


PART 2

自軍：斯柏華利安（セイバーヴァリオン）、七重變形體（セブンチェンジャー）、自選5機

敵軍		HP	EP
敵軍	基捷哥路（ケツァコアトル）×6	HP：1000	EP：50
	多撒（ドーザ）	HP：4000	EP：300

勝利條件：擊敗敵BOSS（多撒）





有BOSS級敵人的一版，不過攻擊力暫時未算很強，可能的話便盡量全滅敵人以賺取最多的經驗值和CP。多撒的對付方法？同樣是在我方行動時打背脊，她攻擊時便防禦減少受傷。





BATTLE 23

SUB SCENARIO：RE-01（BATTLE 22~26）、D-02（BATTLE 22~26，戰鬥）、鐵之城（BATTLE 22~23）

SPECIAL BATTLE 10

地點：D-02

基力高在藤堂口中知道藍色AT可能在D-02出現（先到RE-01便會有這EVENT）後到那裡調查，雖然未發現藍色AT，但卻遇上歷多隆的嘍囉們。

PART 1

自軍：斯柏華利安（セイバーヴァリオン）、（スコープドック）、自選3機

敵軍		HP	EP
敵軍	哈路基利亞（ハルキゲニア）×2	HP：1000	EP：200
	雅羅瑪洛斯（アノマロス）×2	HP：1600	EP：100
	奧巴比利亞（オパビニア）×2	HP：1320	EP：300
	奧多迪斯（オドンディス）×2	HP：800	EP：150

勝利條件：敵全滅

多了兩隻名字不同的傢伙，但雜魚始終是雜魚，實在易打得無話可說。

PART 2

自軍：SCOOP DOG（スコープドック）、比魯捷路卡DT（ベルゼルガDT）

敵軍		HP	EP
敵軍	STRIKE DOG（ストライクドック）	HP：1000	EP：150

勝利條件：擊倒敵人



又是這兩部AT間的戰鬥，相信不需多說了。而菲雅娜雖然棄暗投明，但要令她加入便不可讓她在這版中被擊落，故此可以不理她，只用SCOOP DOG和STRIKE DOG戰鬥已十分足夠（當然亦要有一定的LEVEL和進行一定次數的改造武器）。

MAIN SCENARIO：龍之谷

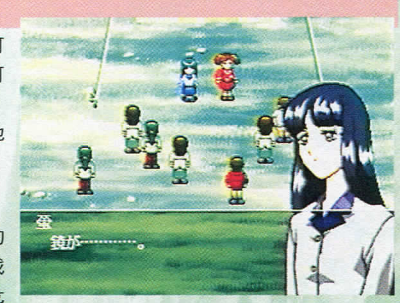
龍之谷最近來了一個很準確的占卜師，於是瞬兵便去見一見她找出MAGNA和FLASH的下落，不過想不到那占卜師原來正是櫻小路螢。原來他們去了龍之谷，而螢預言似乎暗示龍之谷可令班復活，不過他們遇上了多撒。

PART 1

自軍：MAGNA（マグナ）、FLASH（フラッシュ）

敵軍		HP	EP
敵軍	多撒（ドーザ）	HP：4000	EP：200

勝利條件：擊倒敵人



同樣只要不斷打背脊便可應付，攻擊方面當然要由可發動合體技的MAGNA負責。不過即使各位把她打敗，他們也會被大量魔物包圍……

PART 2

擔心BAGNA和FLASH的安危的瞬兵自己一人去了找他們，結果令自己身陷危境，幸好靜間及時趕到。經過靜間一輪教訓後瞬兵成功令班（バーン）復活，多撒見狀亦喚出魔物增援。

自軍：班根（バーンガーン）、MAGNA（マグナ）、FLASH（フラッシュ）、自選3機
敵軍：多撒（ドーザ） HP：4000 EP：200
基捷哥路（ケツァコアトル）×5 HP：1000 EP：50
ENEMY POT（エネミーポット） HP：2000 EP：100
勝利條件：擊敗敵BOSS（多撒）

多撒的能力和PART 1一樣，對付方法沒有改變。這一戰最重要的課題是如可分配人物對付分佈在版圖各處的敵人。至於真正主角機班根除





了攻擊力高外，有不少同伴可和他使出合體技，故此是相當好用的機體。在這一戰之後班根會加入，與此同時靜間和華利安會暫時離隊（很快回來）。

BATTLE 24

SUB SCENARIO：G ISLAND CITY（BATTLE 23~24）、鐵之城（BATTLE 23~26）、石之大地（BATTLE 23~26，戰鬥）

SPECIAL BATTLE 11

地點：石之大地

MAGNA突然不知為何離開方舟，做弟弟的FLASH當然去找他回來。正當FLASH努力地游說兄長時突然出現大量魔物，MAGNA竟認為他們不得不以兄弟二人對付所有魔物。這時奇怪的秘密偵探又再出現協助2人戰鬥。



自軍：MAGNA（マグナ）、FLASH（フラッシュ）
敵人：基捷哥路（ケツァコアトル）×5 HP：1000 EP：30
NPC：秘密偵探ROBO（ひみつ探偵ロボ）
勝利條件：敵全滅

雖然敵人不強，但我方人物數量太少，分散作戰是最愚蠢的方法，正確方法當然又是以2機夾攻1機。至於那秘密偵探ROBO意外地強，所以必須小心不要讓他有機會了結敵人。

戰鬥後秘密偵探這怪人並沒有加入，至於MAGNA終於說出他離開方舟的原因是為了令自己有更大的成長。不過他們被RONRON猜中吵架收場，離開的決定亦不了了之……

MAIN SCENARIO：龍之谷

繼續前進時方舟突然被魔物襲擊，更起了火。於是除了要對付敵人外，更派出「消防隊」救火。

自軍：DUKE FIRE（デュークファイヤー）、先鋒戰隊（ガーディオン）、GUARD DIVER（ガードダイバー）、班（バーン）、自選2機
敵軍：基捷哥路（ケツァコアトル）×7 HP：1300 EP：30
勝利條件：5 TURN內全滅敵人及救熄所有火

由於有時間限制，所以必須速戰速決，雖然敵人HP高了，但放彈力依然不高。至於火炎放面其實以強制出擊的3機以很足夠，無需要派炎龍／冰龍／超龍神出擊，只是這版環境狹窄，很容易阻擋他們的去路（不論是玩者或敵人）。在戰鬥之後另一位之前同樣相信已兇多吉少的同伴ULTRA LAKER（ウルトラレイカー）像流星般降下，愛美當然不會抽手旁觀，救出ULTRA LAKER它亦會加入成為同伴。

BATTLE 25

SUB SCENARIO：G ISLAND CITY（BATTLE 24~25，戰鬥）、龍之谷（BATTLE 24~25）

SPECIAL BATTLE 12

經過多次失敗，機界四天王只剩下最後的ZONDER METAL，不過他們開始另一新計劃，至於最後的ZONDER METAL則用在一少年身上。今次大河又再批准使用DIVIDING DRIVER割開海戰鬥。





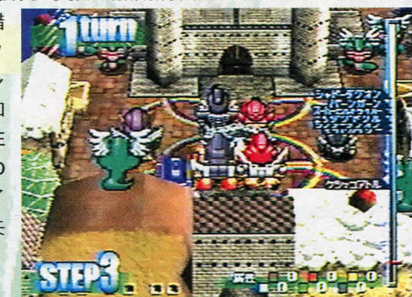
自軍：GAOGAIGAR（ガオガイガー）、超龍神、（ビッグボルフォッグ）、GOLDY MERGE（ゴルディーマーグ）
敵軍：EI-25 HP：8000 EP：50
勝利條件：擊倒敵人

這EI-25的HP雖然十分驚人，但實力不如想像中高。集GGG機動部隊四機的力量，要打敗它實在不難。不過戰鬥後發生了意想不到的事，就是EI-25竟然無需經護淨解已變回人類，GGG方面也大感詫異。

MAIN SCENARIO：小孩樂園（おこさまランド）

在某處，《勇者特急》的加爾（ガイン）被多撒制服帶到她的「樂園」中。原來她的基地是一個充滿小孩子的地方，不過這群「小孩子」正是大部份和愛美等人失去聯絡的同伴。另一方面愛美知道麗雄之兄雷牙製作的新型CR失蹤，之後愛美收到一個自稱是「幪面勇者神風」發出的求救訊號，於是立即來到小孩樂園。裡面的情況的確不妙，《勇者指令》的森、海、翼變成了小孩，加爾將自己超AI毀滅，幸好在綾子幫助再加上一點陰差陽錯下令DUMPSON（ダンプソン）和DRILL BOY（ドリルボーイ）回復正常，可以和MACLEAN及POWER JOE合體成SUPER BUILD TIGER迎敵了。至於失蹤了的CR「MIC」其實正和拓矢等人一起。





自軍：凱撒大帝(マイトカイザー)、DAGDRILL(ダグドリル)、THUNDER DAGON(サンダーダグオン)、SHADOW DAGON(シャドーダグオン)、MACLEAN(マクレーン)、DAGFIRE(ダグファイヤー)、SUPER BUILD TIGER(スーパービルドタイガー)、班根(バーンガーン)
敵軍：基捷多路(ケツァコアトル)×6　HP：1000　EP：30
些路(シェール)　HP：3000　EP：200
勝利條件：擊倒些路

這版圖的特色是有部份敵人在屋頂上，與其上去打不如先解決地上敵人再待牠們下來時攻擊。而些路只是一擁有高HP的嘍囉，不足為患。

這一版有很多同伴加入，其中要留意凱撒大帝的部件用了修理加爾，故此其位置會被加爾及超能加爾代替。

BATTLE 26

SUB SCENARIO：G ISLAND CITY(BATTLE 25~26)、龍之谷(BATTLE 25~26)、野戰病院(BATTLE 25~26)、瑪利亞之家(マリアの家，BATTLE 25~26)

MAIN SCENARIO：小孩樂園(おこさまランド)

因為小孩樂園被破壞而十分憤怒的多撒遇上靜間，二人於是展開戰鬥。

PART 1

自軍：斯柏華利安(セイバーヴァリオン)
敵軍：多撒(ドーザ)　HP：4000　EP：200
勝利條件：擊倒敵人



難度和之前的戰鬥差不多，取勝不難，但其實這一戰是可以輸的。因為華利安在戰鬥後不知為何不能動，(シズマ)強行回運動制御機能令華利安受重創。原來愛美之前檢查華利安時已發現了它產生異變，於是立即趕去支援。

PART 2

自軍：斯柏華利安(セイバーヴァリオン)、班根(バーンガーン)、SUPER LINER DAGON(スーパーライナーダグオン)、黃金勇者(ゴルドラン)、自選1機
敵軍：基捷多路(ケツァコアトル)×3　HP：1000　EP：30
多撒(ドーザ)　HP：6000　EP：600
ENEMY POT(エネミーポット)　HP：2000　EP：100
勝利條件：擊敗敵BOSS(多撒)

雖然敵人數目不多，但仍然不可鬆懈，由其是那又是不知為何攻擊力大幅強化了的多撒。最好先去破壞ENEMY POT，然後再引多撒下來再向她不斷攻擊，可能的話當然連嘍囉也不放過。

靜間在戰鬥後雖然回收多一種力量，但是由於東京發生異變於是要回去解決這問題才可到下一區域。

第五章　東京大決戰

BATTLE 27

SUB SCENARIO：ON-04、RE-01、野戰病院、龍之谷、瑪利亞之家、鐵之城(全部也在BATTLE 26~27間，而且全部也不是戰鬥)

MAIN SCENARIO：東京鐵塔



ZONDER METAL用完後，機界四天王終於親自出馬，四人各自找融合的素體成為巨型的機械怪物，更用比以前更強的結界將東京包圍，並建立了ZONDER METAL工場，明白這一戰的重要性的大河便聯絡愛美幫忙。其實有看TV版的讀者相信不會對這情節陌生，當中最大的分別是破壞結界的工作由班負責……

自軍：GAOGAIGAR(ガオガイガー)、超龍神、BIG VOLFOGG(ビッグボルフォッグ)、GOLDY MERGE(ゴルディーマーグ)
敵人：EI-26　HP：2500　EP：300
EI-27　HP：5000　EP：250
EI-28　HP：2000　EP：300
EI-29　HP：3000　EP：200
勝利條件：敵全滅

GGG機動部隊大戰機界四天王的一戰，數目上真是很公平，不過HP方面……可以先對付HP較低的28及26再去對付29和27。

雖然擊敗機界四天王，但班和瞬兵也有不詳的預兆。東京在工場被破壞後仍向上升，至於護來到了巴斯達的所在地。

BATTLE 28

MAIN SCENARIO：東京鐵塔

原來比煞並未死去，回想起自己是戰士的他再次燃起了鬥志，並和來到了東京鐵塔的凱決戰。

PART 1

自軍：再造人・凱(サイボーク・ガイ)
敵軍：比煞(ピッツァ)　HP：200　EP：45
勝利條件：擊倒敵人

又是用「人」玩，不過對手也是「人」故此不難應付，變不變HYPER MODE(GUTS全滿時選變形)便由各位自行決定吧。

PART 2



和比煞戰鬥過後凱來到了巴斯達的所在地，不過亦因為這一戰令凱力量用盡而陷入危機中，幸好比煞捨命替凱擋去致命的一擊。而巴斯達終於離開地底，原來它的真正身份是EI-01。

自軍：GAOGAIGAR(ガオガイガー)、超龍神、BIG VOLFOGG(ビッグボルフォッグ)、GOLDY MERGE(ゴルディーマーグ)、MIC SOUNDERS 13世(マイクサウンダース)
敵軍：EI-01　HP：4000　EP：100
勝利條件：擊倒敵人

EI-01的特色是不會移動，並位於「山」上，要走近它相信會花很長時間。這一戰EI-01只會用一種攻擊，雖然攻擊力不算特別強，但中招後有機會進入睡眠狀態。這一戰中MIC是強制出擊的，故此可以好好利用其回復HP的能力戰鬥。

PART 3

EI-01在戰敗後吸取發電廠的電，放出ZONDER METAL的能量令機動部隊成員的G STONE能量不斷減少，但在其他勇者的鼓勵下奇蹟地得到力量繼續戰鬥，於是GGG和EI-01的最後一戰展開了。

自軍：GAOGAIGAR(ガオガイガー)、超龍神、BIG VOLFOGG(ビッグボルフォッグ)、GOLDY MERGE(ゴルディーマーグ)、MIC SOUNDERS 13世(マイクサウンダース)、班根(バーンガーン)、自選2機。
敵軍：EI-01　HP：8000　EP：500



這是DISC 1的最終戰了，EI-01除了HP及攻擊力大幅強化外，更多了一長距離攻擊及一地圖武器，故此隨時準備可回復HP的，基本人海戰術便是這一場的取勝方法了。

雖然打敗了EI-01，凱和GAOGAIGAR亦安然無恙，但炎龍、冰龍、VOLFOGG和GOLDY MERGE已暫不能再戰。而護似乎對戒道的失蹤十分在意……

TO BE CONTINUED……

TEXT BY MS

ブレス オブ ファイア IV BREATH OF FIRE うつろわざるもの

BREATH OF FIRE IV 不變的人



PS
生產：CAPCOM 發售日：發售中
內量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
RPG/MEM

第三章——流逝

咒砲





Fou-Lu離開了瑪美家屋後一直在村子裡徘徊，雖然被一名村民發現，但那村民並沒有呼叫士兵，相反還裝作看不見Fou-Lu吩咐離去，還將回復用道具送給他，以旁身之用。Fou-Lu往南走穿過森林來到小廟(ほこら)，在小廟門前的一塊石碑上刻著警告字句，若想進入小廟就要作出奉獻，Fou-Lu當然沒有將它放在眼內，就在他打算強行進入小廟之際，一隻魔物從森林中來，牠似乎想向Fou-Lu説出甚麼，之後牠轉個身便向石碑衝去；直至牠倒地為止，Fou-Lu看見這情景心中不禁發覺被捲入光流中，那是「不變的人」的光流。他進入小廟並從中發現龍水晶，這些龍水晶是一些已失去了身體的龍，水晶化後的形態，亦是為了將力量流傳至下一代。他繼承了龍水晶的力量後沿路前進便離開了小廟，他繼續往帝都方向進發，不久來到索瑪之森(ソマの森)，由於整個森林異常寧靜，令到Fou-Lu感到有點不安，就在同一時間在阿斯達蘭的地方，被捉的瑪美正在咒砲的內部，她不單成為咒砲的犧牲品，還成為攻擊Fou-Lu的工具，突然的震動令到Fou-Lu感到這兒四周充滿咀咒，接著從天空射來的咀咒能量，Fou-Lu完全沒有招架之力，最後他支持不住終歸要蹲下來，就在他昏倒之時看見從天而降的一個屬於瑪美的首飾，使Fou-Lu變得瘋狂起來。





再到帝都

另一方面，因暴走而乏力的Ryu正躺在Nina身邊熟睡，Ursula被Cray用繩索鎖著，並與Scias一同看守，Ursula向他們詢問與龍一起的理由，可是Cray等人根本就沒有打算利用Ryu來作戰爭用途，為了不讓Ryu再度暴走，Nina建議到帝國一趟，希望Ryu能與Fou-Lu見面，Cray見Nina的説法亦有道理，便決定下返回千古村找長老提取意見，之後Scias將束緊Ursula的繩索斬斷，由Nina負責將Ryu叫醒，就這樣一行人便返回千古村。



他們向長老解釋過後，長老亦讚同他們的決定，同時Ursula表示會協助眾人到帝國，一切都準備就緒後Ryu順便向迪絲道別，迪絲就睡在Master的旁邊，當Ryu叫醒她時才知道迪絲正等待眾人，不過站起來的並不是迪絲所借用的身體，而是不能動的Master，眾人看見Master能運作感到驚訝，原來迪絲為了能行動方便而再次進入Master身體，雖然她仍是希望得到Ryu的協助，但是亦表示同行，就這樣迪絲加入了隊伍。就在眾人離開時Master因迪絲的關係再度醒來，他對於迪絲再度進入自己體內而不停地笑，令到迪絲有點不滿，不過她並沒有介懷呢！眾人往南方走來到拉夫特山(ラフト山)；並利用木筏由河的上游到下游，為了到西則大陸，他們必須要一部砂船，於是決定到附近的捷特(シェド)去。





在捷特裡有販賣砂船的商人，Cray等人到港口處與商人商討，可是由於一部砂船的價格很昂貴，他們根本就買不起，幸好今天正有砂船到港，可向船主商討有關事情，想不到他們離開店子的同時，那艘砂船正駛離港口，原以為趕不及的Cray，卻被Ursula的行動嚇呆，因為她就在船駛出的一瞬，跳進船內並將船中的人趕走，Ursula以手持的鎗威脅船主，砂船立即停下來，當眾人前往與船主商討時才發現他是商人瑪洛古。



他們的行為盜船行為當然受到瑪洛古的指責，這令到Cray和Nina均不敢作聲，不過很奇怪瑪洛古竟全無條件地將一張大鈔票送給他們，讓他們有資金購買砂船，當然瑪洛古並不會白白送出這張鈔票，其代價將會要他們日後慢慢清還。持有這張鈔票的Cray，第一時間回到販賣砂船的商人處，並購入一艘新的砂船，從此他們可以自由使用砂船來渡過沙漠地帶。



MINI GAME

「激流遊戲」



玩者在拉夫特山的途中會遇上這個「激流遊戲」，玩法很簡單，只要利用方向掣控制木筏的移動就可以，當不小心碰上牆壁時就會減去一條木條，玩者只有7個機會，若在途中取得大皮袋的話，就取200 Gamepoint，若是細皮袋就取得100 Gamepoint。

根性

眾人再次踏足這個哈絲比特町，可是大帝橋因為上次Nina等人使用的原故，現在那轉移裝置發生故障，Ursula從士兵中知道此事後一邊返回砂船，一邊指責Cray當時的行為，就在他們欲乘座砂船之際看見一個人影，原來那人是想經尤古町(シュークの町)到西則大陸，既然Ryu一行人的目的同樣是西則大陸，所以就答應他帶同他同行。由這兒到尤古町需要一天的行程，到達尤古町時天色已入黑，眾人在附近的沙漠起了帳篷休息，而那男人亦在此道別，他們為了找尋到西則大陸的方法便到尤古町一趟，尤古町就在基加山(ギカ山)的後則。六人穿過了這基加山來到一個通往尤古町的關所前，可是據這兒的人所說這個關所被聯合軍封閉，Ursula提建議乘晚上強行突破，但是Nina卻不十分讚成這樣做，於是Cray便前往與守衛商量，怎料到卻被聯合軍認出他是犯了重罪的夫尼族族長，還要將他逮捕，當然以兩名士兵的力量，根本不是Cray的對手，不過接著前來的一群聯合軍士兵，Cray立即逃去。在這個時候，Nina從四周的環境中想出好主意來，那就是兩旁的貨車，經過他們調查後發覺有兩部貨車沒有被鎖；能夠推動，Cray利用這些貨車排成一直線，然後從附近的屋頂跳下，利用貨車上的貨物之彈力跳過關所。

一行人順利通過了關所，一直向北進就來到尤古町。尤古町是一個海港，有不少船隻停泊，從町內的人打聽得知通往西則大陸的方法，就是乘船過海，可是由於沒有「水神的准許」，是不能渡過海洋，眾人取得這個消息後便前往東北的水神之廟(水神のほこら)去，從而希望得到「水神的准許」。眾人來到這個水神之廟，發現了兩個小洞，其中之一是用來呼出水神的祭壇，至於另一個小洞，則放至了用來呼出水神的微波小石(さざなみの石)，只要將它放進湖水中，湖水就會出現一度白光，並意味著水神已在祭壇中等候，於是Ryu前往祭壇去。他們所見到的水神烈原就是海龍，牠將「潮之玉」(しおの玉)交給Ryu(即「水神的許可」)，一行人離開水神之廟返回尤古町，在酒場要求船長捷古(ジグ)(沒有頭髮的胖子)啟航，船長見到Ryu手持「潮之玉」便決定讓他們乘船。



就當眾人乘船之際卻被船長攔截，原來船長並沒有打算讓女性乘船，因為自古以來女性都是不能乘船，再加上海洋是男性的地方，沒有根性是不能乘船，就在這個時候，一把熟識的聲音又再度出現，那就是在夫尼之里學武的佳，眾人看見他後只能無言以對，至於第一次見他的Ursula以一記鎗擊來表示自己擁有根性，佳認聲跌進海裡，可是船長所說的根性，並不是打倒佳，而是在船桅上決鬥，這時Nina舉手自願參與，就這樣她與其中一位船員展開一場在船桅上的決鬥，只要將對方推下船桅就代表勝方，對於不怕高的Nina來說，這事根本就不難。





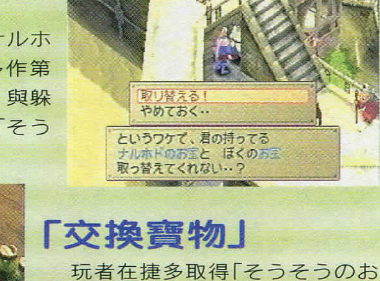


完成這次決鬥後船長仍是不讓她們下船，在Nina再三要求之下，船長便再來一個考驗，今次的考驗是需要Nina和Ursula二人一起到船倉的底部去，只要她們在那兒過一夜，就可以通過這次考驗，二人進入這漆黑的船底開始她們的考驗，當晚她們在船底內不單遇上妖物；還有老鼠，這對於身為軍人的Ursula並沒有甚麼問題，但對於Nina來說可真是一個很大的考驗。突然海上捲起大浪，令到船身搖晃，從不知那兒來的一群海蟑螂，由於樣貌恐怖，嚇得Ursula不禁大叫起來。

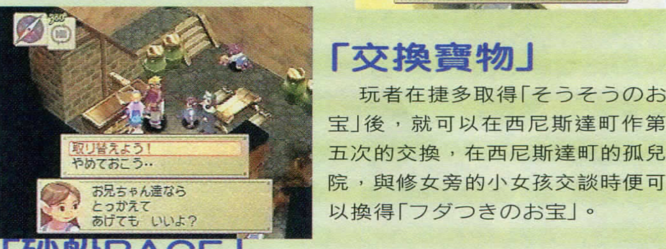


MINI GAME

「交換寶物」



玩者在露雲迪亞城取得「ナルホドのお宝」後，就可以在捷多作第四次的交換，在捷多的橋底，與躲藏的旅人交談時便可以換得「そうそうのお宝」。

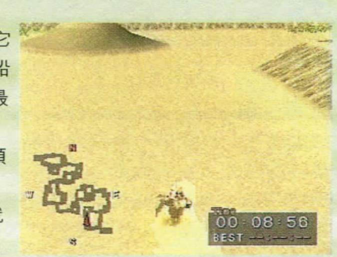


「交換寶物」

玩者在捷多取得「そうそうのお宝」後，就可以在西尼斯達町作第五次的交換，在西尼斯達町的孤兒院，與修女旁的小女孩交談時便可以換得「フダつきのお宝」。

「砂船RACE」

只要玩者購入砂船後，並利用它到特定的地方時，便可以進入「砂船RACE」的遊戲，玩法很簡單，以最快的時間到達目的地就可。其中，若能在JUMP中作回轉更可取得額外Gamepoint，而在6條賽道中，完成時間每快過基本時間1秒，就加10分，最多達6000分。



「交換寶物」

玩者在西尼斯達町取得「フダつきのお宝」後，就可以在尤古町作第六次的交換，在尤古町的地下倉庫裡，與那兒的男子交談時便可以換得「なっとくのお宝」。

「海之漢」

在乘船出海的EVENT中，Nina會與一名船員展開一場決戰，只要在兩分鐘之內，將船員推下船桅（只要以口掣dash衝前就行），就可以取勝，在遊戲進行時，會因Nina的動作而增加或減少Gamepoint。



海上之旅

翌日、Ryu等人從宿屋起來，到碼頭接回在船底考驗的二人，雖然二人都平安回來，但是船長仍有一個要求，就是要她們露出內褲來，因為男生對於露內褲一事是很平常，就在這個時候，Ursula突然脱下褲子，這時船長終於放棄，並決定讓Ryu一行人乘船出海。他們向船長要求到西則大陸去，怎料原來船是不能士直接通往那兒，幸好有傳聞有一處地方是能通往西則大陸，就這樣他們的船便往那兒進發，就在大家正享受海上之旅時，誰不知有東西正接近船尾。

Nina與Ryu一起在船內參觀，當二人來到船底的時候突然產生劇烈的震動，二人立即返回甲板向捷古，就在離開船底時看見Ursula用鎗指向他們，原來她只是害怕那些水蟑螂再次出現，於是三人來到甲板觀看情況，據Cray所説好像有甚麼東西正撞擊這船，怎料到原來又是佳，他上次在船桅上被打下後仍死心不息，決定再度向Ryu等人挑戰，結果與他的戰鬥又再次開始。經過一場戰鬥，被Ryu再次打敗的他失足跌進海裡去。Nina的海上之旅就這樣地平安地過了幾天，一天、船的航行速度突然慢下來，Ryu到甲板詢問；才得知風停了！此時站在船桅上的Nina説在不遠處有一個細小島嶼，這時船長的面色立即轉變，根據他説他們來到有魔神之海之稱的火之山島（火の山島）…







曾有傳言：在島上住了一位擁有令風停下來的神，並會呼出巨浪，還船隻翻倒。此時Nina提議到島上一躺，説不定島上的神是龍的化身，就是這樣一行人便乘小艇到火之山島去，來到島上後智利基留在艇上等待，Ryu等人便在島上調查，在這島有一艘破船，他們進入破船查看，發覺有一條路連接船身，由那通道走到盡頭遇上一隻自稱是神的怪物，當問牠是否「不變的人」或「龍」時都沒有任何反應，明顯地牠只是一頭普通怪物而已，那頭怪物見Ryu不是來供奉就立即發怒起來，為了保身Ryu便與牠戰鬥。在戰鬥完結時Master便解釋因世界的龍氣正高漲，有些魔物會因而受到影響，而自稱為神。

眾人知道情況後便沿路返回小艇，由於風再次吹動，所以他們的海上之旅得以繼續。過了一天的時間，船隻終於駛到目的地烈普村（リプの村），Ryu和Nina向捷古船長道謝後更能隨時找他們協助使用船隻，真是可喜可賀。



巴布巴布



一行人在烈普村打聽得知這兒的南方有一條巴布巴布村，並在附近擁有通道到帝國，於是眾人離開烈普村向南方的森林進發，在森林裡遇上一隻古怪生物，可是無論怎樣Ryu都不能明白牠説甚麼，看牠的可憐樣子，相信他還未曾吃過東西（選：お腹が減ってるようだから食べ物をあげよう！），Ryu便將手頭上的食物送給他，之後他們穿過巴布巴布之森（パフパフ）來到巴布巴布村。



他們一進入巴布巴布村就受到亂箭的攻擊，突然在這個時候，在森林中遇上的古怪生物從後方前來，並向村內大聲説了些甚麼後亂箭就再沒有飛來，接著有人從村中走出來，還要請他們內進詳談，在屋子裡佈滿這些古怪生物，而這些生物就是巴布族人，從中得知這位叫比得（ベイト）的探險家是遇上加米（カミ）後而住在這兒。為了能到再次踏足西則大陸，Cray便向比得打聽前往的方法，據知這兒是有一條路能夠通往西則，不過卻要等待海水的退下才能，否則就通道便不會出現，加米知道眾人需要利用那條路，便決定當下次水退時就告訴他們。由於距離水退還有一段時間，所以Ryu一行人就在村子裡四周參觀，當他們來到污一剛的房子時，看見一隻藍色的巴布族樣子怪異，像快要死般，於是Ryu便向比得報告，比得雖然知道此事，但他卻因為找不到有效的藥而令到他放棄，Nina見病重的巴布族這麼可憐，再加上他們仍有空閒時間，決定協助尋找藥物，就是這樣比得吩咐眾人到烈普村打聽，有關藥物的事。



回到烈普村的Ryu，四周打聽能夠治療巴布族的藥物，從中得知有一種叫摩斯草（モズ草）的藥物，是能夠治療巴布族的任何病情，並在東則的小島生長，得到這消息後一行人立即找捷古船長，乘船出海到東則小島搜索。他們根據情報所説，到海上的東則小島去（紫色旗子處）找尋摩斯草，結果在島上果然真的找到，於是Ryu將其斬下並立即回到巴布巴布去。

一行人第一時間將摩斯草使用在猜重病的巴布族，可是卻不見有十分的效用，比得亦不再求甚麼，還吩咐眾人到房休息。翌日早上，Ryu前往向比得打過招呼，怎料那隻原本帶重病的巴布族變得精神起來，大家都因此事而多謝他們，就在眾人離開房時得到加米的通知，海水已退的消息，由於時間緊迫，加美立即帶領眾人到通道的入口，只要向著南方一直走，便可以到達西則大陸。

一行人一直往前行，很快黃昏便來臨，為了在潮漲之前到達，可惜天色黑了起來仍未能通過，他們已疲僨不堪，只好在前方的一個島嶼上休息，Cray開始擔心之後的旅程，因為實在太漫長了。翌日、





Ryu聽到Nina的大叫而起來，發覺通道已消失，潮水再度漲起來。由於不能就這樣座視不理，所以眾人便立即在島上四處尋找，希望能找到另一條道路，就在島嶼的另一邊，雖然Ursula發現另一條通往大陸的通道，但是同樣因潮漲而不能前進，眾人只好留在這兒，直到潮退為止。

愚蠢的人



在同一時間，受到咒砲攻擊的Fou-Lu，終於運用全身的力量來到帝都Fou的門前町，他向村民確認這兒是帝都後一直向都內邁進。一天的時間又過去，潮水還未有減退的跡象，Cray開始著急起來。Ryu醒來後見沒有特別事要幹便打算在島嶼內散步，就在他離開時Nina和Ursula也表示希望能同行，就這樣三人便在島中搜索，由於在這幾天來他們都沒有進食過，Nina希望能從島上的河水中找到些食物，於是她眼睜睜地望向河床，可是卻毫無發現。三人在島上不定搜索，卻發現到一支魚竿，令到Ryu想起可以利用這魚竿釣魚，從而取得食物，於是他四周查看結果找到一個適合釣魚的地方（即釣魚場），Ryu便伸展出他的釣魚技術，釣了好幾條魚來當食物，這樣他們就不需為食物而擔憂，在他們回去的途中，Nina突然在河水前停下來，因為在長時間的旅程中，她沒有好好地洗澡，所以感到渾身很不舒服，既然這兒的水這麼清澈，便決定在這兒洗澡，而Ryu則在大石後守備，不讓其他人進來，之後Nina和Ursula分別脫掉衣服下水去，當二人的對話討論到身材時，令到好奇的Ryu忍不住偷望，結果被Ursula手持的鎗擊嚇倒，Ryu頓時感到自己失敗。晚上很快又來臨，他們繼續等待，希望有一天能夠等到潮退繼續行程。





至於已到達皇城的Fou-Lu，受到門前的士兵阻攔，並利用不禮貌的態度來趕走Fou-Lu，還說是Fou帝國的第13代皇帝索尼魯（ソーニル），他一怒之下利用寒氣將兩名士兵殺掉，並進入皇城內。Fou-Lu來到皇城的結界時，一隻與Won-Qu相同樣貌的神獸前來，當牠感覺到Fou-Lu的氣時立即蹲下來表示遵從。Fou-Lu便立即下命將整個帝都破壞，由於這是神皇的命令，神獸艾達只好遵從，Fou-Lu亦進入皇城的內部去。又過了一天的Ryu正打算到釣魚場處釣魚充饑，就於這時候Fou-Lu已在皇城內再次遇上法力高強的Yom，他再次召出魔物來攻擊Fou-Lu，可借Fou-Lu的力量已再不像以前般弱，他很輕易地便將Yom召出的魔物打敗，Yom並沒有放棄還作第二次的召喚，很可惜這次的魔物都不能將神皇打敗，Yom見情況已無法挽救，只好焚身自盡，並向他解釋人類就是這愚蠢…







Fou-Lu向皇城的最深部進發，不久來到有河水有小橋地下庭園，當然亦有士兵把守，Fou-Lu將士兵打倒後前往皇座的房間去。這個時候在皇座的第13代皇帝索尼魯，聽到外面的嘈吵聲卻感到不安，並希望尤達能幫他解決這不安的感覺，於是尤達將「神鐵之劍」交給皇帝，只要將它刺進神皇的身體，尤達就可以將Fou-Lu封印，由於皇帝非常信任尤達，所以根本沒留意到這是他的陰謀。之後尤達親自前往門外迎接Fou-Lu，可是Fou-Lu並沒有理會他，此時尤達派出兩位法師和士兵前來對付Fou-Lu，但無論Fou-Lu用甚麼攻擊，都不能傷害到他們分毫，他只好用神力來攻擊（即是龍變身）。以神力將法師和士兵們打倒後，尤達亦立即撤退。Fou-Lu進入皇座時發覺前來迎接的就只有第13代皇帝索尼魯，Fou-Lu見這兒只得他一人，便沒有防範地走近他旁，命他立即離開這兒，就在Fou-Lu前往皇座時，索尼魯利用手上的神鐵之劍刺進他的腹部，以為已取得勝利的索尼魯高聲呼叫，索尼魯的行動完全觸怒了Fou-Lu，他用氣將迫出，並以一瞬的時間將索尼魯的頭斬下來，雖然Fou-Lu受到神鐵之劍所傷，但仍能回到皇位，看見整個過程的尤達，悄悄地拾回神鐵之劍後離去。



傳承師基斯魯

當來到烈普時，能夠遇上一位正在釣魚的青蛙人，只要Ryu的釣魚分達3000以上，就可以成為他的弟子。



船的操縱方法

當玩者再度乘船時，船隻就會由玩者自己控制（操縱方法如下表），不過船隻移動的速度是根據當時的風向，若是順風的話船速自然就會快，在那時開帆的話會有更佳的效果，另外，在畫面下方出現的綠色BAR是代表著船上所餘下的食糧，當食糧耗盡時就會強行返回海港。



○掣	移動
△掣	探索
×掣	開帆

西大陸之旅

在釣魚場釣魚的Ryu和Nina，似乎都沒有甚麼收獲，由於Ryu集中精神釣魚的關係，並沒有留意到Nina的悶氣，此時Nina向Ryu說出心聲，可是Ryu專心釣魚並沒有作任何回應，事後Nina的心情明顯地好轉，二人沿著路回到帳篷去。翌日、眾人被Cray的聲音弄





醒，原來海水終於都退下，Ryu便第一時間前往Ursula所說可以通往大陸的通道查看，果然連同那兒的通道都出現，他們開始繼續旅程。

一行人向南行不久便來到西則大陸，前方的哥斯亞村(コウシア村)可謂一個細小村莊，在村中補充物資後眾人再往南行，便來到捷也川(シヤン川)，這個河川可是由木板和泥水組成，再通過這個河川就來到池高亞村(チクア村)，為了打聽到帝都的方法，只好向這兒的村民詢問，結果在有一位商人自稱知道到帝都的方法，可是卻要眾人以一些他想要的物件來交換，他指出了三種物件：一、是遺跡的寶物，這遺跡就在哥斯亞村附近，曾有傳聞說那兒隱有寶物；二、是哥斯亞村的民藝品，這是帝都受歡迎之品；三、就是帝都人氣的食物，三種不同的魚，分別是火星章魚(火星だこ)、鮭魚(ジャケ)和大達魚(タイタン)，三種各要3條。

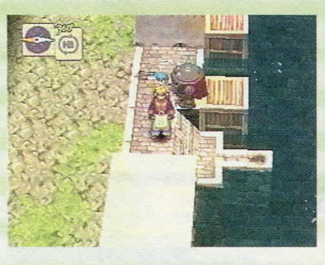


既然那商人提出了這種要求，他們只好選擇其中之一，於是Ryu等人便回哥斯亞村去，他們向村中的道具店老闆詢問(想到遺跡的玩者可參閱「注意事項」)，原來哥斯亞村的民藝品就是由他製作，Ryu要求他製作一個，怎料到他很慷慨地答應，還吩咐Ryu過一會來取，就是這樣Ryu便到其他地方打發時間(只要在地圖上出出入入便可以)。過了一會，Ryu返回哥斯亞村找道具店的老闆，他真的將民藝品送給Ryu，成功取得民藝品後立即回池高亞村，利用它來交換到帝都的情報，結果得知在這村中的南方有一條運河，只要通過運河再往南走便可以到達帝都。



一行人來到運河，利用木箱的流動和閘門的開關來開啟通道(利用Cray作隊伍的先鋒來推木箱)，終於都來到另一條村柏古村(パウク村)，Ryu在村中的其中間民家內打聽，可是其主人家並沒有回應，從他的僕人中得知原來其主人捷(ジッ)，因其黃金雞從籠中走失，一直都為此事而煩惱，可是村中又只有他才知道如何到帝都，在這個情況之下Ryu唯有到僕人所說的西之平原去，一來到西之平原，看見四處都是雞，真是可以用雞飛狗走來形容，而在其雞群中的確能找到捷的黃金雞，為了令他回復過來，Ryu立即行動在這兒捉雞。

Ryu好不容易才將黃金雞捉回籠子裡，並返回柏古村希望得到捷的情報，據知在這兒一直向東行便會來到丹之關(ダンの関)，可是曾





有傳聞說帝都有要事發生，現在丹之關已不能通過了，不過在東北有一個叫皇帝墓所的地方的，在那兒會有路能通往阿斯達蘭，所以眾人便前往皇帝墓所去。

注意事項

在池高亞村裡，商人向玩者作出的要求，只能選擇其一，如果玩者先到遺跡找尋寶物的話，就會有很大的麻煩，因為遺跡的寶物是「龍水晶」，當玩者前往找商人取情報時就會將重要的「龍水晶」送給他，所以到遺跡尋寶一事最好是押後才幹，寧可將魚或哥斯亞村的民藝品交給他，都不要將「龍水晶」送給他，假若真的不幸送了給他的話，就永遠都不能取回。



艾・祖的遺跡

從哥斯亞村的村民口中得知在東則地方有一個叫艾•祖的遺跡(エン•ジュの遺跡)，內裡藏有寶物，Ryu一行人便前往這遺跡看。這個遺跡有部份地方是需要Master的ACTION來前進，當中有些用繩子束緊的寶箱，那就要利用Ryu的ACTION將其繩子斬斷，然後到底層取，而在遺跡的盡頭則藏有一顆「龍水晶」。



傳承師佳

當來到通過了沙魯迪島時，就能夠到位於沙魯迪島西北方的奧斯瑪捷海灘(ウオスマズの浜辺)去，在那兒會再次遇佳，不過今次不是和他戰鬥，而是可以成為他的弟子，他會將自己的技傳受給各人。



MINI GAME



「交換寶物」

玩者在尤古町取得「なっとくのお宝」後，就可以在池高亞村作第七次的交換，在池高亞村裡，與商人交談時便可以換得「生き抜きのお宝」。



「捉雞遊戲」

來到西之平原便會立即開遊戲，主要玩法是將走失的雞趕進籠子中，其中有一隻與別不同的雞，只要將牠趕進籠子，就會完成遊戲。若是想取得更高的分數，當然是將所有雞趕進籠子中。另外、當趕雞事件完結時，再次進入這個西之平原的話，就會由捉雞變捉羊。

引導

受到捷的忠告，眾人便立即出發到東則的皇帝墓所，當眾人來到門入口前，守護Fou-Lu寢室的神獸Won-Qu因感到龍的氣而由石彫變成回原狀，並阻止Ryu繼續前進，由於神獸的實力不弱，所以戰鬥也維持了一好段時間，好不容易Ryu等人才將



神獸打敗，之後便進入皇帝墓所的內部去。來到內部後一行人乘昇降機到最底部，分別先取得「まがたま」和「オンクーの石」後便能打開通往阿斯達蘭的通道，就在皇墓深處搜索時，他們Ryu將兩隻像骰子般的守衛打倒後一瞬，神獸Won-Qu再次出現，你看出Ryu是神皇的追求者便將將「オンクーの石」交給龍之後，他們返回昇降機處使用此石，從而開啟到阿斯達蘭的通道。由皇墓出來便是姆古特岩壁(ムクトの岩壁)，離開這個岩壁向東則走便是阿斯達蘭。再次踏入阿斯達蘭的Cray等人，打聽到帝都出現可怕的魔物，為免形狀伸展到其他地方，他們將丹之關關閉。他們通過山小屋南面的山路，就在到達街道前眾人在帳篷裡過了一夜。

翌日、一行人繼續往南方走，就在街道上遇上帝國軍，Ursula打算前往帝都本部，可是從把守街道的士兵隊長中得知帝都已毀於壞死狀態，所有人都遷移到阿斯達蘭去，當然也包括盧將軍，Ursula見他們這樣說，只好回阿斯達蘭的的臨時軍營，根據士兵所說將軍就在外則的建築物內，當眾人進入阿斯達蘭的的內部時Cray因感到她的行動有可疑而停下來，經過Nina的調庭，Cray再沒有追究。



他們依照剛才的士兵所說到外則的建築物內，怎料到原來那建築物就是藏有艾莉娜的地方時，Cray立時想記她並決定先找回艾莉娜，由於眾人沒有異議，所以便打算四周搜索，就在離開之際突然受到一群魔物襲擊，Ryu等人將這魔物擊倒之後大家都感到奇怪，為何軍本部會有魔物出現呢？為了找尋艾莉娜和查出真相，眾人便在這建築物搜索。



Cray前往上次未曾到過的地方，沿途中有不少受傷的帝國士兵，他們全是被魔物傷害，乘坐昇降機後來到一個小型的儲水庫，此時大家從不留意到這儲水庫的後面，有令人驚訝的東西存在，他們來到儲水庫後則地方時，其眼前的卻是一大堆內臟，而且更是活生生的，為了再進入更深部份，Ryu便利用手上的劍將阻擋著前方的內臟斬去，但是卻不知為何，無論Ryu如何斬揮劍，都不能將內臟斬去，這時從遠方傳來的一把親切的聲音；那就是艾莉娜。

此時艾莉娜的影像在眾人面前出現，大家都變得驚訝，Cray著急地詢問她如何到達刻處，據艾莉娜所說只要持有「神鐵之劍」便可以將阻塞的雜物斬去，而這劍就在尤達手上。Cray聽後立即行動，他們回到阿斯達蘭打聽尤達的行蹤，從士兵口中得知他剛返回帝都，於是Ryu立即到丹之關攔截，由於任何人都不得內進的關係，Ursula便以帝國軍隊長的身份向把守門關的士兵要求進入關內(要Ursula作領隊，然後與士兵交談)，士兵們只好將關門打開，這時尤達正在與咒術師討論著一些事情，Cray當然沒有理會他直接上前問他取劍，即使是運用武力…由於尤達不善戰鬥，只好吞吞吐吐地說這裡那裡，不過Ryu寧機一醒向他揮劍，神鐵之劍就跌在地上，尤達見自己無法將其拾回只好逃走，而剛才與他一起的咒術師當然也立即逃離現場。取得神鐵之劍的Ryu等人立即返回阿斯達蘭，回到外剛建築物時，卻不知何解整座建築物突然充滿著邪氣，他們經儲水庫回到擁有內臟的地方，並利用神鐵之劍將阻擋著前方的內臟斬去(Ryu要裝備神鐵之劍)，穿過了內臟的部份後終於來到最深處。







雖然眾人能在小屋內發現艾莉娜，可是卻不能與她一起前往，因為原來剛才眾人行過的內臟就是她的內臟來，此事就只有Cray一人知道，而在屋外等待Cray的Nina等人對於艾尼娜的事完不人知情，最後聽到一聲叫喊聲，由屋子內出來的Cray再沒有說過甚麼，而Nina再沒有見過艾尼娜姊姊，她們的旅程就這樣轉回為「不變的人」裡去。

Omake

各龍水晶位置

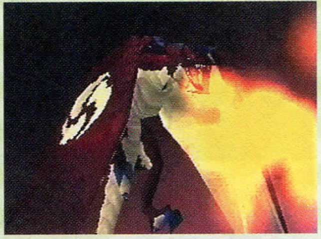


在BOF IV世界中，龍水晶共有五顆，每顆龍水晶分別代表不同的龍變身，當Ryu或Fou-Lu取得龍水晶後，在戰鬥時其變身指令一項中會增加一項新的變身能力，連同個人的變龍身，總共有六種之多。其中龍水晶「アクエリアス」為Fou-Lu專用，而龍水晶「イグニス」則為Ryu專用。

龍水晶	位置	龍變身	限制
「アクエリアス」	西大陸南部的在小廟內	Serpent	Fou-Lu
「イグニス」	在尤古地方、基加山之中	Wyvern	Ryu
「ガイア」	在北方諸島、沙魯迪島內	Behemoth	無
「エラー」	在比爾達半島、艾•祖的遺跡內	Henner	無
「エアリアル」	在捷加山地，皇帝墓所前的燒燬森林	Warrior	無

LEVEL UP

Ryu和Fou-Lu的除了擁有6種不同的變身能力外，其中有5種龍更能夠LEVEL UP。當然LEVEL UP之後，除了角色的所有能力便會增加外，龍的名稱也會改變。至於LEVEL UP的方法，就要看玩者從各種不同的MINI GAME中，所取得的GAME POINT而定，只要達到一定程度的GAME POINT，就會自動LEVEL UP。唯一要注意的是，上升LEVEL之後的龍，是不能變回LEVEL UP前的樣子。



LEVEL UP所需Game Point

Game Point	LEVEL UP前的名稱	LEVEL UP後的名稱
10000	「Wyvern」	「JabJib」
20000	「Serpent」	「Jabberwork」
30000	「Warrior」	「Knight」
40000	「Behemoth」	「Bandersnatch」
50000	「Henner」	「Punk」

To be continued.....

TEXT：Sakura Ki



EVERGRACE

PS2
製造商：Form Software
發售日：發售中
容量：DVD-ROM　價格：6800日圓
ARPG/MEM

エヴァーグレイス
EVERGRACE

悲哀的終結



莎露亞美篇



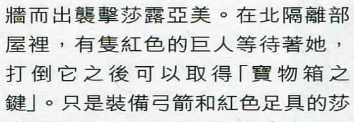
前回講到莎露亞美為了救出絲艾娜，不惜一切去了「人秘學研究所」找巴古拉基拉。在巴古拉基拉的孫女美狄娜指引下，終於在地下研究所設施中找到了絲艾娜，可是她只是一位複製人，而且還被巴古拉基拉送到一個鬼地方「被遺棄之道」。最後幸運地被「赤色疾風」用了最後一口氣送她回地上「衝天之柱的入口」。

衝天之柱入口

當莎露亞美被送回地上後，身處在「衝天之柱入口」，在廣大的入口內，只看到一個被破壞了的瑪度像足部。莎露亞美在只裝備足具的情況下調查足像，便到達了內部。要打倒一定隻數的巴拉多魯（バランドルー），空中的地台才會下降。當想進入北隔離部屋時，會有一隻怪物沙巴拉（シャバラン）破

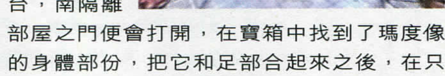
基本流程

- 在A點只裝備足具調查足像
- 在B點打倒足夠怪物令地台下降
- 在C點打倒BOSS取得鎖匙
- 在D點只裝備紅色足具和弓，站在弓兵之像對面
- 在E得到了瑪度像之身
- 在A點結合瑪度像，只裝備足具和盔甲調查它
- 到達「衝天之柱下部」



牆而出襲擊莎露亞美。在北隔離部屋裡，有隻紅色的巨人等待著她，打倒它之後可以取得「寶物箱之鍵」。只是裝備弓箭和紅色足具的莎露亞美，站在弓兵之像對面的小台，南隔離部屋之門便會打開，在寶箱中找到了瑪度像的身體部份，把它和足部合起來之後，在只是裝備盔甲和足具的情況下調查，便可以到達「衝天之柱下部」。







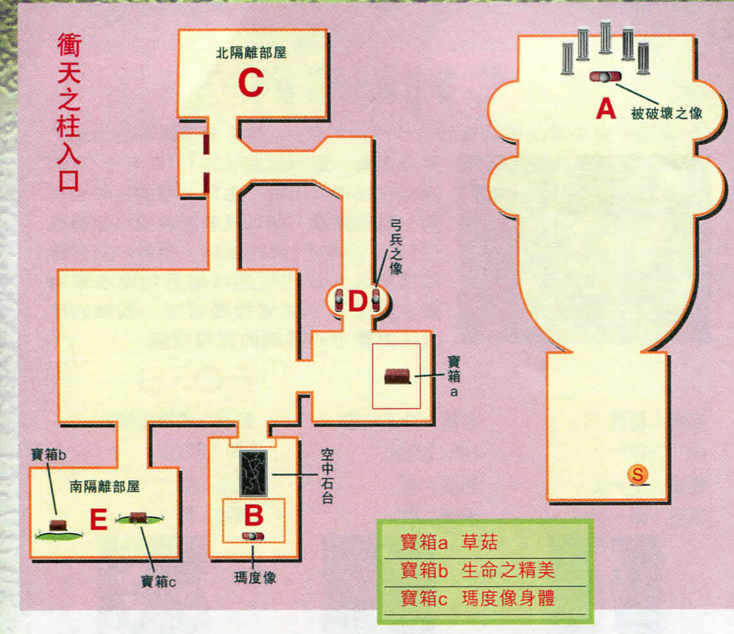
BOSS戰



在北隔離部屋中的BOSS紅色巨人奧達費爾度（オダファイト），它的弱點是叩，要裝備拉美露絲手套（ランメルスクロウ）作為武器。它會以巨大的身軀接近後揮拳攻擊，而且還會一拳打在地上引起衝擊波攻擊。玩者要裝備物理防禦力較強的防具，可以減低受傷程度。

CHECK

在這版圖出現最多的敵人是巴拉多魯，它會吸收雷屬性的攻擊，弱點是樹。在版圖的B點打倒足夠的巴拉多魯時，要留意不要被它的雷彈中，否則很容易便會掉進旁邊的空隙跌死。在這版可以裝備比艾露棒（ビエルロッド）作武器，也可以對付由牆　走出來的沙巴拉，它的弱點也是樹，會吸收炎屬性攻擊。



BOSS

名稱：巴拉多魯
HP：1600
弱點：斬、樹、炎
吸收：雷

名稱：沙巴拉
HP：2000
弱點：雷、樹、凍
吸收：炎



名稱：奧達費爾度
HP：3800
弱點：叩、雷、樹、炎、凍
吸收：沒有



衝天之柱下部

莎露亞美找到了瑪度像的身體後，便可以到達衝天之柱下部。在這個像是圓筒形的內部，經過了長長的樓梯之後，在中層找到了光合成裝置。把光合成裝置變成白色後，在底層的門便會打開，乘坐升降機2到底層。在那裡有一隻紫色的巨人守候著，莎露亞美把它打倒後便可以取得瑪度像之頭部。由於打倒那巨人之後，隔離之門也打開了，莎露亞美可以沿著樓梯回到底層的瑪度像前，回到衝天之柱入口。把瑪度像的頭部和身體結合後，便可以使瑪度像還原，再調查瑪度像便可以到達「衝天之柱上部」。



基本流程

在中層A點使光合成裝備變白
使用升降機到達B點
在C點打倒BOSS得瑪度像之頭
回到衝天之柱入口A點
把瑪度像結合後調查
到達衝天之柱上部







BOSS戰



在衝天之柱下部底層C點的紫色巨人奧達沙古（オダサーク），和紅色的巨人一樣，弱點也是叩，可以裝備拉美露絲手套作為武器。另外它的攻擊模式也和紅色巨人一樣，同樣地也是裝備物理防禦力較強的防具，可以減低受傷程度。

CHECK 1



在這版圖中A地點會有數個發光的裝置，分別有青（藍色）、赤（紅色）、綠（綠色）三種。利用這三源色的光令到「光合成裝置」產生顏色變化，可以打開某些的機關，只要走到發光裝置之前調查，便可以開關那裝置。要打開底層的門，首先把青、赤、綠三個發光裝置也開了，令光合成裝置變成白色。但要留意最初三個裝置也是開著的，要把三個裝置一起關掉，然後再重新開一次，底層的門便會打開的。

CHECK 2

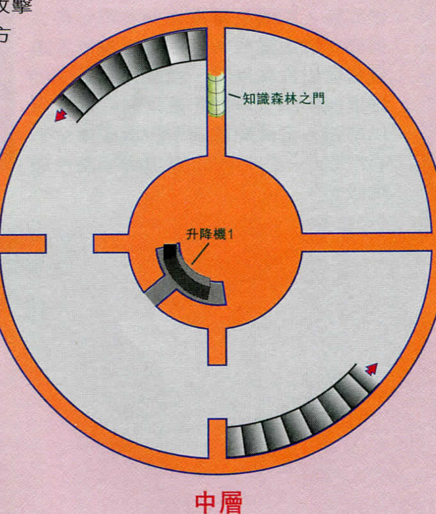
在這版出現的怪物只有兩種，分別是巴拉多魯和沙巴拉。兩者在之前也已經出現過的，要留意的是巴拉多魯會經常兩至三隻一起出現，要小心不要被它們圍著。另外沙巴拉的攻擊力不弱，會橫揮和直叩攻擊玩者，要經常注意HP，裝備方面只要和「衝天之柱入口」時一樣，並不會有太大的問題。

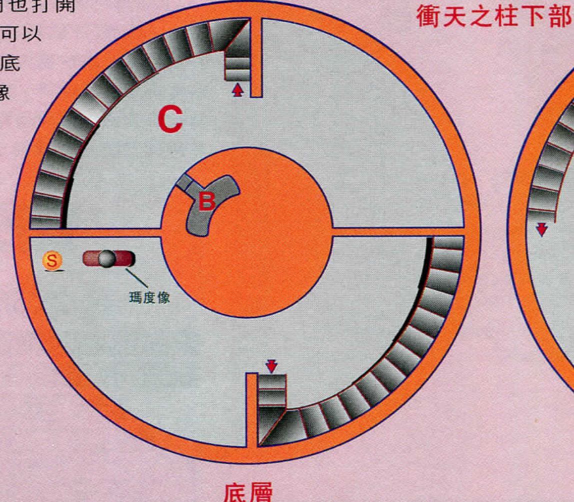


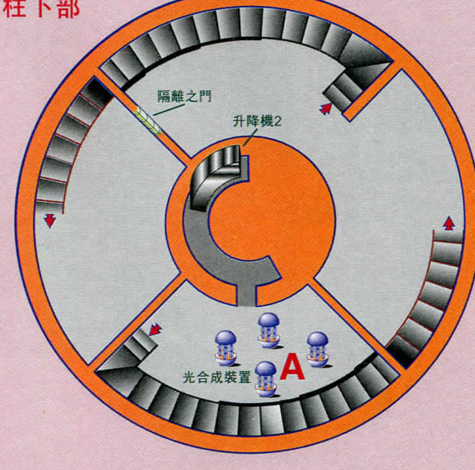
BOSS

名稱：奧達沙古
HP：3500
弱點：叩、雷、樹、炎、凍
吸收：沒有









衝天之柱上部

莎露亞美還原瑪度像之後，便可以到達了「衝天之柱上部」。到了這部份的莎露亞美便不能再回頭，要小心不要掉進兩旁的空隙，尤其是走樓梯時候，很容易便會跌死。在A點會出很多沙巴拉，要打倒足夠的數量後，通道的門才會打開讓莎露亞美通過。一直走到了B地點時，情況和A地點差不多，也是要打倒足夠的基鳴(キーヴ)才可以繼續前進。當到了C地點時會出現BOSS怪物，打倒它便可以經過光橋走到E地點，利用台上的魔法陣便可以到達「巴古拉基拉秘密研究室」。



基本流程

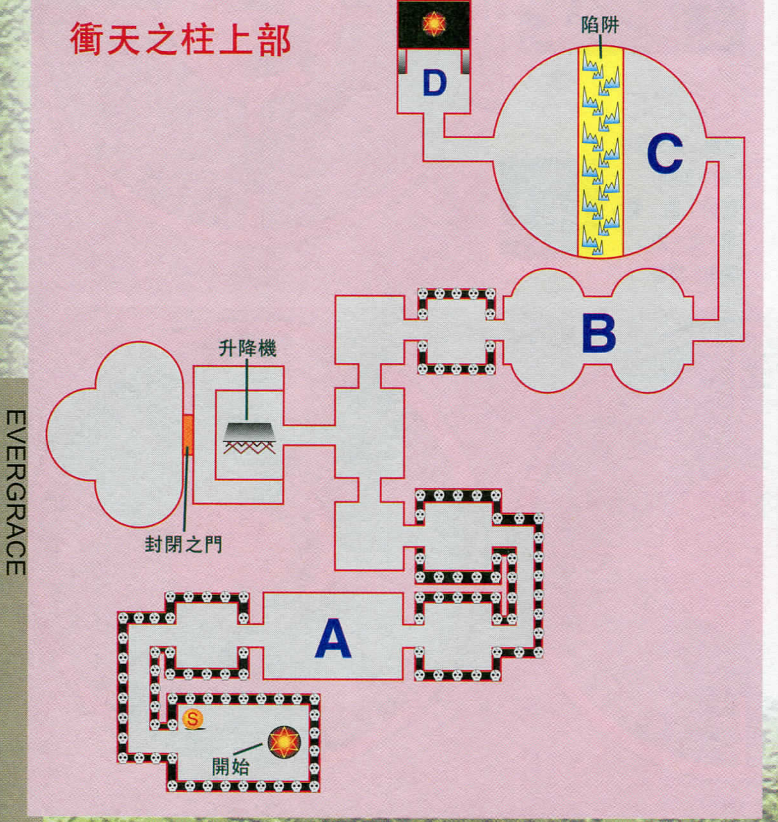
- 在A點打倒足夠怪物便開門
- 在B點打倒足夠怪物便開門
- 在C點打倒BOSS後出現光橋
- 在D點利用魔法陣到「巴古拉基拉秘密研究室」



BOSS戰

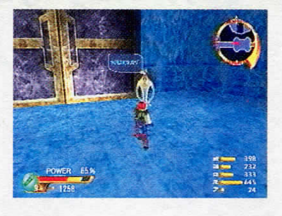
在這一版的BOSS像一塊浮動的冰一樣，在冰的中央包著一個魔人，還有一條很長和由冰塊所組成的觸手，它的名字是班迪亞爾斯(バンテアイス)。它會吸收凍屬性的攻擊，弱點是樹，可以裝備比艾露棒作武器。它的攻擊模式會利用它長長的觸手遠距離攻擊，當玩者接近它是便會發出冷氣散彈，由於冷氣散彈的速度並不快，只要不是太過接近便可以閃避。另外記得要裝備渣威度金幣(ザヴィードメダル)可增加凍屬性的防禦力。





CHECK

在這一版中常出現的怪物有沙巴拉，在B地點才會有基鳴的出現。另外還有一隻叫亞滋狄古(アズテック)的怪物在樓梯口出現。由於三種的怪物也有同一種弱點雷，所以玩者要裝備史度魯達弓(ストルダボウ)作武器，便可以對付這三種敵人。沙巴拉的攻擊是物理攻擊為多，玩者可以裝備物理防禦力較強的防具，還要小心基鳴的咒霧攻擊。



BOSS

名稱	HP	弱點	吸收
基鳴	850	雷、炎	斬、凍
亞滋狄古	2000	雷	樹
班迪亞爾斯	5700	樹	凍







巴古拉基拉秘密研究室

莎露亞美利用了「衝天之柱上部」的魔法陣，終於來到「巴古拉基古的秘密研究室」。莎露亞美打開研究室的門後，便看到巴古拉基拉在研究室的中間。當巴古拉基拉用說話來揶揄她時，原本被困在密室中的絲艾娜發現了莎露亞美已經前來，絲艾娜立即叫她離開，否則不知巴古拉基拉會怎樣對付莎露亞美，但莎露亞美卻堅持要救出絲艾娜。就在這時巴古拉基拉叫出在小屋時一起的少年，看到這樣絲艾娜很焦急，發動了GRACE的力量，希望可以走出密室。莎露亞美看到絲艾娜發出的光時，發現和尤狄拉魯度幼時的情景一樣。莎露亞美篇便完結了。







尤狄拉魯度篇

上回講到尤狄拉魯度從「地下神殿」中逃出來後，經神官美露達的指引下，經過「冰結洞」之後到了「競技場」。在那裡終於見到巴古拉基拉和發現莎露亞美，當尤狄拉魯度正想救回她時，她卻被巴古拉基拉帶走。尤狄拉魯度更被怪物暗算跌進「被遺棄之道」，最後幸得絲艾娜送他返回地面衝天之柱入口。



衝天之柱入口

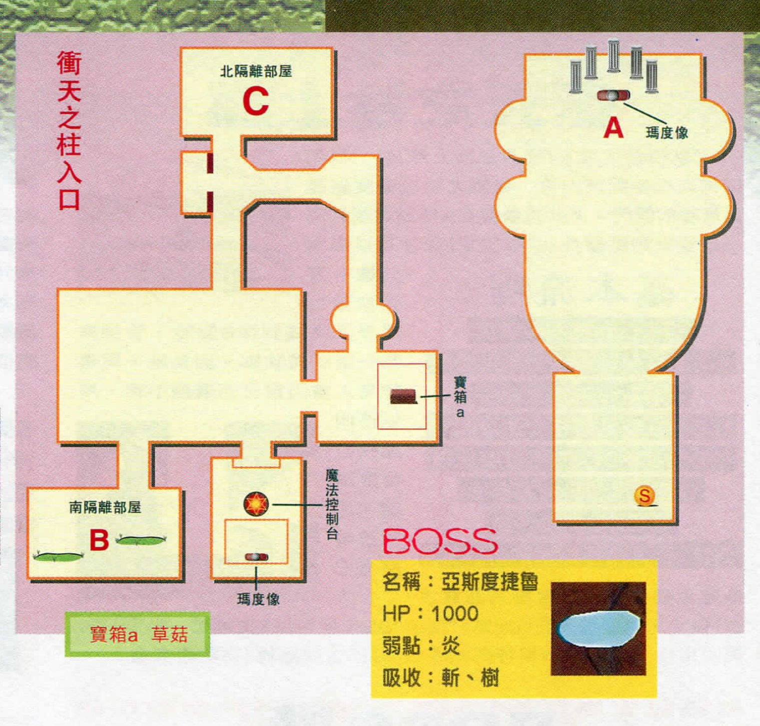
基本流程

- 在A點裝備紅色防具調查瑪度像
- 在B點打倒兩隻怪物後取得鎖匙
- 在C點打倒BOSS
- A點的瑪度像會變藍色
- 在A點裝備藍色防具調查瑪度像
- 到處「衝天之柱下部」

尤狄拉魯度得到絲艾娜的幫助，到達了「衝天之柱入口」，在廣闊的地方中只看到一個紅色的瑪度像。尤狄拉魯度裝備整套紅色的防具後，調查瑪度像便可以到達內部。裝備升降台起動靴(コンドラ起動靴)，便可以利用



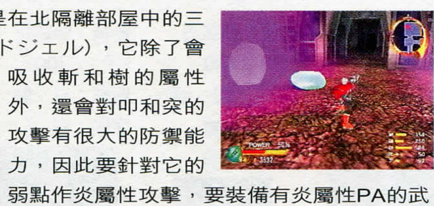
地台走到 面。在南隔離部屋中打倒那兩雙沙巴拉可以得到了「大扉之鍵」，這樣便可以進入北隔離部屋。在北隔離部屋把BOSS打倒後，令原本是紅色的瑪度像便會變成藍色。尤狄拉魯度裝備整套藍色的防具後，調查那個藍色瑪度像便可以進入「衝天之柱下部」。



BOSS戰

這一版的BOSS是在北隔離部屋中的三隻亞斯度捷魯（アシドジェル），它除了會吸收斬和樹的屬性外，還會對叩和突的攻擊有很大的防禦能力，因此要針對它的弱點作炎屬性攻擊，要裝備有炎屬性PA的武器或防具。另外它們的身體好像藍色的液體，而且還會貼在屋頂噴出封印之霧攻擊，如果被它的霧打中的話，PA便會被封，要使用解封之笑面（解封の笑み）後才可以再用。玩者要小心避過它的從頂而下的攻擊和霧後，待它在地面時才發動攻擊。





BOSS

名稱：亞斯度捷魯
HP：1000
弱點：炎
吸收：斬、樹

CHECK 1

在這版中經常出現的怪物是沙巴拉，它的攻擊主方法是物理打擊，因此玩者應該裝備物理防禦力高的裝備，可以減低受傷程度，但要留意它會吸收炎屬性的攻擊，除了炎屬性的武器外，其餘屬性的武器也有效。另外還有巴拉多魯會出現，但出現的次數很多，不過也要留意它會吸收雷屬性的攻擊。



CHECK 2

除了在南隔離部屋會出現兩塊可以看見的陷阱之外，還要留意在版圖的右上方的一條通道，當玩者經過那裡時，會有一些矛從兩邊的牆插出來，令玩者受到傷害的程度也很大。由於這一條通道並不是唯一通到北隔離部屋，因此玩者可以由大堂正面通過。



衝天之柱下部

當尤狄拉魯度調查藍色的瑪度像之後，便來到了「衝天之柱下部」。由於故事是莎露亞美比尤狄拉魯度早經過這裡，因此中層的隔離之門是開著的。

走過很長的數條樓梯之後，到達了中層的光合成裝置。利用赤、青和綠色發光裝置，把那光合成裝置變為綠色，這樣原本是藍色的瑪度像便會變成綠色，尤狄拉魯度只要調查它便會可以到達「衝天之柱上部」。

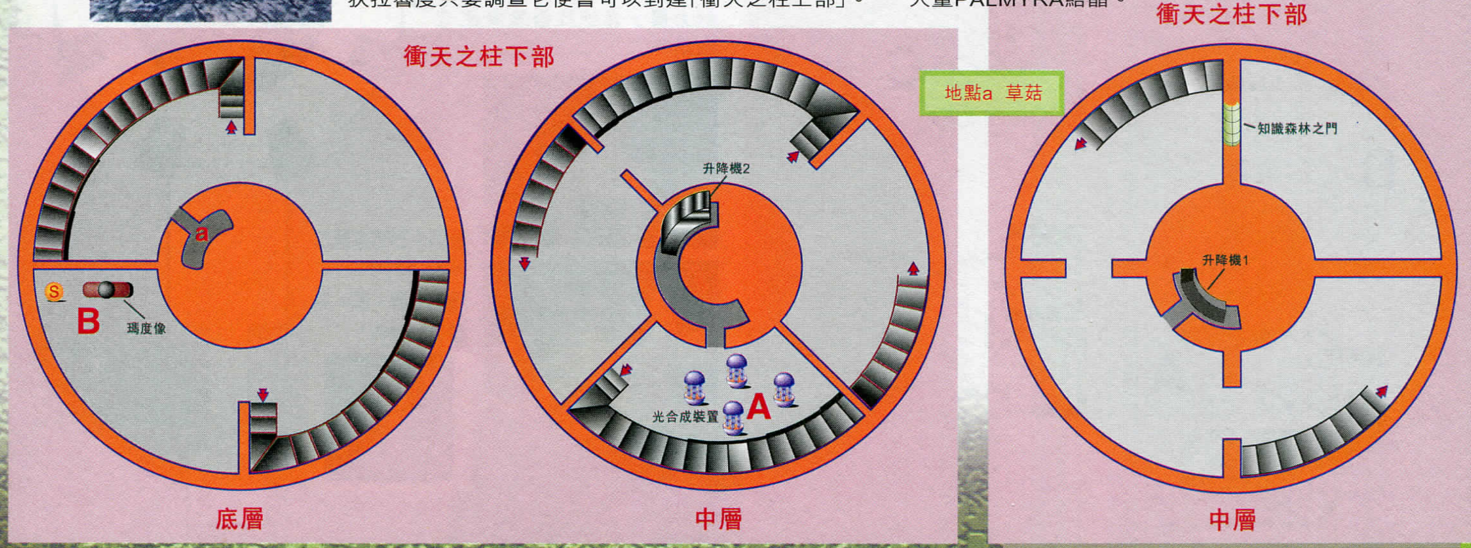
基本流程

在A點使光合成裝置變綠色
B點的瑪度像會變成綠色
在B點調查瑪度像
到達「衝天之柱上部」

CHECK

在這一版中的底層的升降機槽裡，會有五個草菇擺放著，玩者必定要取得。由於SHOP的店員十分喜歡草菇，因此只要把草菇交給它後，無論是購買、收埋或強化也好，店員便會在該次的費用中給玩者半價優待。如果取得了五個草菇的話，就等如得到五張半價優待券一樣，這樣可以減輕要強化武器和防具時需要的大量PALMYRA結晶。





衝天之柱上部

尤狄拉魯度進入「衝天之柱上部」時，科利姆再次在他面前出現，告訴尤狄拉魯度這裡是最後的關門。尤狄拉魯度在A地點需要打倒一定隻數的骷髏兵(クサワマ)後才可以繼續前進。當尤狄拉魯度乘升降機到達B點時，看到非常失落的美狄娜。因為她不再希望有人會因自己而遇到不幸，所以便叫尤狄拉魯度離開。尤狄拉魯度在C地點也要打倒一定隻數的菲露古(フェルグ)後才可以通過。在D地點打倒BOSS後便可以到E地點，科利姆會再次出現，並叫他利用那魔法陣去到「巴古拉基拉」秘密研究室。

基本流程

- 在入口和科利姆會面
- 在A點打倒足夠怪物便會開門
- 在B點和美狄娜會面
- 在C點打倒足夠怪物便會開門
- 在D點打倒BOSS便出現光橋
- 在E點再和科利姆會面
- 利用E點的魔法陣
- 到達「巴古拉基拉秘密研究室」

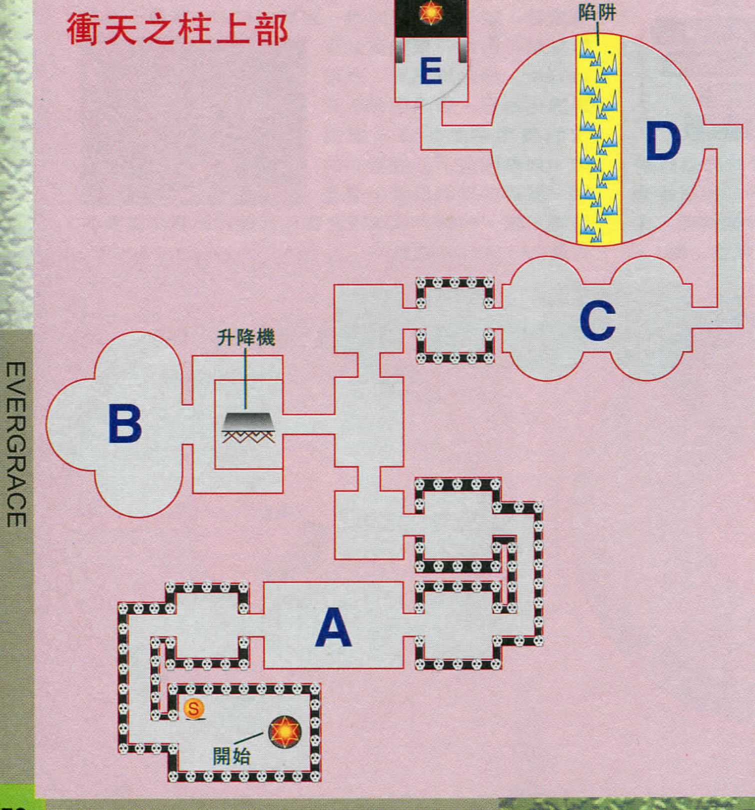


BOSS戰

在這版中的BOSS巴迪歌魯度(バンテヴォルト)，是會浮在半空的金屬怪物，有兩隻很長觸手，會使出一些回轉打擊技，還會發出電屬性的攻擊，因此玩者應該裝備物理防禦力較高的防具，再加上飾物雷鐘之吊咀(雷鐘のペンダント)，可以減少受傷程度。它會吸收雷屬性攻擊，弱點是樹，玩者可以裝備天地圖球作武器，使用樹屬性的PA攻擊它。要留意它會由玩者頭頂刺下來，這招會減很多能源。







CHECK

在這版會出現的怪物會有三種，分別是骷髏兵、菲露古和必古拉(ビンクラー)，因為它們的共同弱點是雷，所以玩者可以裝備天動樹雙戟作為武器，不用經常轉換武器。另外它們的攻擊模式也是一些物理打擊技，玩者應該裝備一些物埋防禦力較高的防具。最後要留意在一些有空隙的地方和它們戰鬥要小心，被它們擊中會彈開很遠，很容易便會跌下去死掉。



名稱：骷髏兵	名稱：菲露古	名稱：必古拉	BOSS 名稱：巴迪歌魯度
HP：1800	HP：1400	HP：3300	HP：6000
弱點：雷、樹	弱點：叩、雷、樹、炎、凍	弱點：斬、雷	弱點：樹
吸收：沒有	吸收：沒有	吸收：樹	吸收：雷
			

巴古拉基拉秘密研究室

從「衝天之柱上部」來到「巴古拉基拉秘密研究室」的尤狄拉魯度，在進入了研究室後便看到巴古拉基拉在面前，還發現他把莎露亞美困在密室之內。尤狄拉魯度為了救她便和巴古拉基拉一戰，打敗了巴古拉基拉之後尤狄拉魯度便想打破密室之門，但發覺打不開，在這時絲艾娜出現，問快要死去的巴古拉基拉那少年比魯可魯歌(ビルホルゴ)在哪裡，原來那位少年是絲艾娜的兒子，巴古拉基拉把他放在「最端之地」，要她選擇救兒子還是莎露亞美，跟著他便死去。絲艾娜走到密室前面發動GRACE的力量。尤狄拉魯度篇便完結。









巴古拉基拉秘密研究室

B A

- A 巴古拉基拉
- B 莎露亞美

BOSS

名稱：巴古拉基拉
HP：4400
弱點：斬、叩、突
吸收：沒有



BOSS戰

在這版中只有一個敵人，便是巴古拉基拉。任何魔法屬性的攻擊對他也沒有作用，只可以用物埋攻擊才可以扣掉他的HP，尤其是對叩比較弱，因此玩者可以裝備天地圖球作武器，直接埋身攻擊最有效。當玩者和他的距離遠的時候，他便會發出炎彈作遠距離攻擊，但玩者想接近時，他便會發出地衝波來攻擊。炎彈不是很難避開，但因為要埋身攻擊他，所以玩者便會經常被地衝波擊中，因此在裝備防具時，要盡量選擇叩和樹屬性防禦力高的防具。最後要留意的是他有瞬間轉移和令玩者中咒的能力。





完結篇

巴古拉基拉秘密研究室

當絲艾娜使用GRACE的力量後，密室的門便打開了，尤狄拉魯度立即上前查看莎露亞美有沒有受傷，而莎露亞美也漸漸回復意識。就在這時絲艾娜的意識好像被另一般力量侵佔一樣，絲艾娜在意識未被完全侵占時，最後希望尤狄拉魯度和莎露亞美可以把她殺掉，跟著便分成兩個結界「天上之間」和「最端之地」。「天上之界」有科利姆在內，而「最端之地」有比魯可魯歌。尤狄拉魯度和莎露亞美分別進入了這兩個結界，把科利姆和比魯可魯歌打倒後，便發現重傷的絲艾娜跌在地上。她安慰了莎露亞美後，便向尤狄拉魯度道歉，是她把他送來這裡的。用了最後的力量把他們送回原來的世界後便死去，最後尤狄拉魯度和莎露亞美安葬了她們母子後便回去。









BOSS戰1

在「天上之間」守著的是科利姆，它的攻擊主要是熱光彈和用身體突擊。要裝備物埋防禦較大的防具，再加上飾品焰之烙印加強炎屬性防禦力。另外還要留意它當它停下來時會發出一些光去破壞地面，使地面形成一個洞，如果玩者在這時接近的話，便會連同地台一起跌下去。因為對付它的方法是遠距離攻擊，所以這一版應該使用莎露亞美，裝備魔弓美沙比路迪(魔弓メサベルデ)作武器，和它保持一定距離，當它衝向玩者時便使出旋裂射PA，就算它有12000HP也不用打長久戰，不過要留意地下漸漸增加的洞。



BOSS戰2

在「最端之地」等待著的是絲艾娜的兒子比魯可魯歌，他的攻擊形式有很多，有在半空中發出三發雷彈，在地上爆發的炎攻擊，還有接近時使用劍攻擊。要留心劍的攻擊力很強，玩者可以裝備物理防禦力較大的防具，再裝備飾物雷鐘之吊咀。它會吸收樹和凍的攻擊，對於突的防禦力較低，玩者可以裝備短槍(ヴェルヌランサー)作武器，小心地避開他的雷彈和劍，當他停在地上時接近他攻擊便可。



BOSS

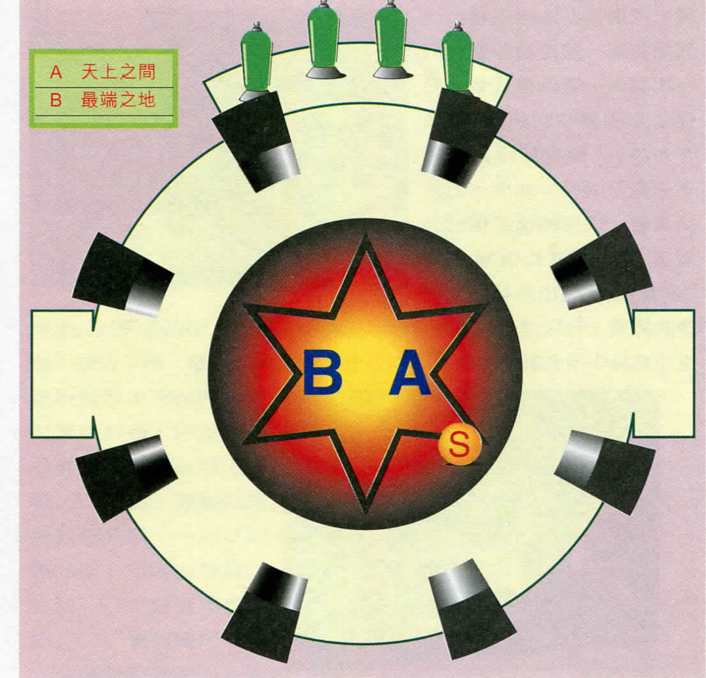
名稱：科利姆
HP：12000
弱點：叩
吸收：樹、凍



BOSS

名稱：比魯可魯歌
HP：9500
弱點：沒有
吸收：樹、凍





完結之後

在完成了一次遊戲之後，如果用爆機的SAVE再開始遊戲的話，玩者可以用回之前購買和強化的武具，可以不用為了購買和強化武器等而浪費時間收集PALMYRA晶片，可以好好地去進行遊戲。

TEXT：悟空

SORCERIAN～七星魔法之使徒～

獨立故事式攻略（最終回）



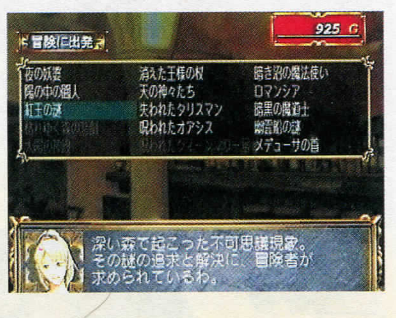
DC 製造商：VICTOR　記憶：10 BLOCKS
售價：6800日圓(連CD限定版)/5800日圓(普通版)
發售日：發售中　容量：GD-ROM
1P/ARPG/VMS、網絡對應

故事資料

名稱：紅玉の謎

可參與人數：最多四人

這個故事是講述一個森林突然出現異象，玩家要前往查出這異象出現之謎和將它解決。四人來到森林一直向前走，途中會遇上不少外貌像箭豬的動物，牠們發狂般不斷向眾人攻擊，更是源源不絕地出現，相信這必定與森林出現異象有關，邊走邊殺會去到一樹屋前，進內會見到一名住在這個森林的妖精（森のエルフ），他見到眾人便問他們是否由ペンタウァ街來的勇者，現在的情況相信必須答是，妖精知道眾人是「勇者」後便說出森林出現異變的經過，他說這個森林一直都非常和平及寧靜，但自從「紅玉」出現之後森林中所有動物都變得非常狂暴，胡亂向人攻擊，除了動物，就連他們的同伴都變得有暴力傾向，最後他希望眾人能夠將森林回復以前的樣貌，將「紅玉」變回原狀……聽完該妖精的說話後知道一切的事都是因那枚「紅玉」所引起，只要將這「紅玉」解決一切便能回復原狀。不過現在只知道異變是由紅玉引起，但還未清楚詳細的情況，所以現在首先要做的便是收集更多關於紅玉的事。經樹洞向上走會遇到一間鎖上了的樹屋，樹屋內有一位妖精，他說只要

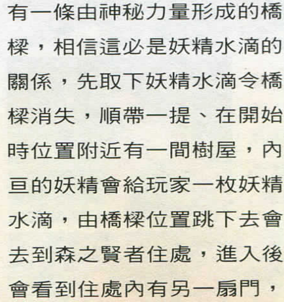


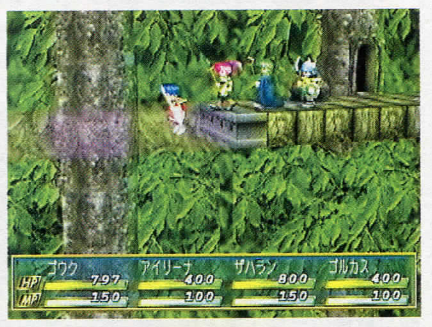






將門打開上方的蠶蟲便會襲擊他，眾人往樹屋頂上一看果然有另一間樹屋，為了要向樹屋內的人取得情報，只有助他解決那些蠶蟲；在樹屋右邊會發現一有水滴形狀的石台，這石台是令森林橋樑出現的機關，只要在水滴位置裝上一粒妖精之水滴（妖精のしずく）前方便會出現一道橋樑，但暫時手上沒有妖精之水滴，所以前方只會是一條斷路，不過這斷路不是太長，眾人可以很簡單便跳過，跳過後會來到一段真的斷路，往下跳繼續向前走會再遇到另一個「水滴橋樑」，今次可以看到在石台中放有一粒妖精水滴，台邊有一條由神秘力量形成的橋樑，相信這必是妖精水滴的關係，先取下妖精水滴令橋樑消失，順帶一提、在開始時位置附近有一間樹屋，內亘的妖精會給玩家一枚妖精水滴，由橋樑位置跳下去會去到森之賢者住處，進入後會看到住處內有另一扇門，森之賢者說這門是通往流妖聖水的地方，但現在還未時候進入，待他們將在森林高處的森之天秤內的「紅玉」拿到時才再來這亘，說罷賢者便將眾人送回剛才跳下來的地方；繼續經樹洞前進會去到一處有數條光柱的地方，這些光柱有令角色上升的能力，光柱另一邊有一間樹屋，但暫時因光柱阻隔而不能通過，踏上光柱升到上層繼續前進，在盡頭往左跳會去到先前一妖精曾經說過有蠶蟲的樹屋，入內將所有蠶蟲消滅後回到下方那樹屋，與內亘的妖精談話後會得到手紙，帶手紙到地下最右邊一個地洞內交給升降裝置的管理人，管理人接過手紙後會將眾人使用升降裝置，將裝置關閉後離開回到有光柱的地方，到達後發現光柱已經消失，走進對面的樹屋與妖精談話一路前進會再遇到另一條橋樑和沒有妖精水滴的石





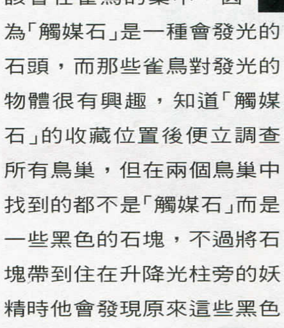






台，先將之前取下的妖精水滴放入石台令橋樑出現，走過橋後進入樹屋與妖精談話，知道住在他隔鄰的妖精是操控森之天秤的人，而他所說隔鄰便是在橋樑中間那條黑色通道，知道有一枚妖精水滴被雀鳥偷去，在其中一個巢中找到第三枚妖精水滴，將三枚妖精水滴全放入石台內（任何三個）再回到那控制森之天秤的妖精處，他會將天秤移動，之後到最上層會發現天秤的右邊已被降下來，在內的是一隻大飛蛾，將牠消滅離開房間後天秤會再次移動令左邊降下來，進入後便會找到目標「紅玉」，將紅玉帶到賢者處賢者會將身邊的門打開讓眾人入內，進入後在瀑布前使用「紅玉」，「紅玉」的魔力會被聖水洗淨變成一枚黃色寶石，紅玉的魔法被解除整個森林也回復原來的樣貌，今次的故事亦可完結，不過在離開前記緊在地洞中取得勇者之盾才好離開，因為盾中的魔法在日後是很重要的，另外在取得妖精水滴的鳥巢中也會找到一件「天女之衣」。





紅玉の謎攻略流程

將蠶蟲消滅
↓
取得「手紙」
↓
到地洞將升降裝置關閉
↓
在鳥巢取得妖精水滴
↓
找天秤操作員開動天秤
↓
將大飛蛾消滅
↓
取得「紅玉」
↓
弱森之賢者住處將紅玉淨化

故事資料

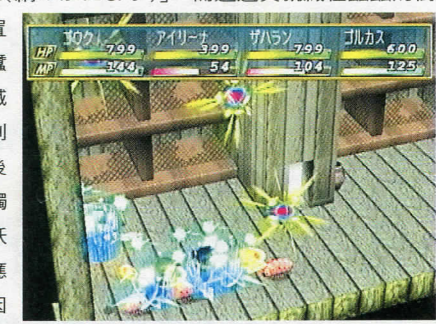
名稱：枯れゆく森の悲劇

可參與人數：最多四人

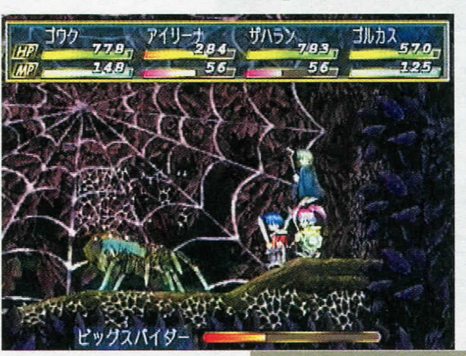
今次故事的發生地點是之前「紅玉の謎」那個森林，內容是上次將「紅玉」淨化後的聖水雖將紅玉淨化，但紅玉的邪惡力量卻令聖水的本體被污染，聖水被污染令到整個森林開始枯萎，今次玩家的任務就是要將聖水變回原來的清澈。一開始要做的便是找森之賢者查詢聖水的情況，去到賢者的住所時發現沒有人在，不過通往聖水瀑布的門卻開妖，於是便走進去看一下聖水的情況，進入後發現賢者坐在地上，他說聖水瀑布被怪物占領了，希望眾人能將怪物打倒，將瀑布旁邊的怪物打倒後再和賢者對話，他問眾人是否願意助他將聖水回復原貌，答應後會得到一枚妖精水滴，賢者繼續說要將聖水淨化必須要有「絹絲（絹のかたまり）」，而這道具就藏在蠶蟲的樹屋內，知道道具的位置便立即起程，去到那蠶蟲樹屋將所有蠶蟲消滅後會得到「絹絲」，回到賢者處將絹塊交給他後他說除此之外還須要「觸媒石」才可，從地洞一妖精口中知道「觸媒石」應該會在雀鳥的巢中，因為「觸媒石」是一種會發光的石頭，而那些雀鳥對發光的物體很有興趣，知道「觸媒石」的收藏位置後便立調查所有鳥巢，但在兩個鳥巢中找到的都不是「觸媒石」而是一些黑色的石塊，不過將石塊帶到住在升降光柱旁的妖精時他會發現原來這些黑色石塊就是眾人要找的「觸媒石」，將「觸媒石」帶回賢者處他便會進行聖水淨化的工作，聖手已由紅色慢慢變回藍色，淨化途中賢者說絹絲太少不足將聖水完全淨化，這相信是絲的質素不夠幼細，如果要完全淨化的話必定要比絹絲更幼細的蜘蛛絲才可，而近













日在天秤附近發現到一些蜘蛛的絲，相信在那亘應可找到所須道具，說罷便起程到天秤，但大家應記得因聖水被污染的關係而令到升降裝置不能使用？升降裝置不能用如何能去到天秤處？大家可以放心，因為聖水已被淨化了大半，現在的升降裝置已被啟動，一直去到最高處看到天秤已經損毀，不過在四周卻看不到蜘蛛的蹤影，這時眾人發現在天秤左方有一通道，進入後果然發現一隻巨型蜘蛛，將牠消滅後便可得到蜘蛛絲，將蜘蛛絲猜回賢者處便可將水完全淨化，而今次的故事亦到此為止。



枯れゆく森の悲劇攻略流程

到賢者部屋將怪物消滅

↓

到蠶蟲樹屋取得絹絲

↓

在鳥巢找到黑色石塊

↓

帶黑色石塊給妖精鑑定

↓

將「觸媒石」交給賢者

↓

到天秤處將巨型蜘蛛打倒

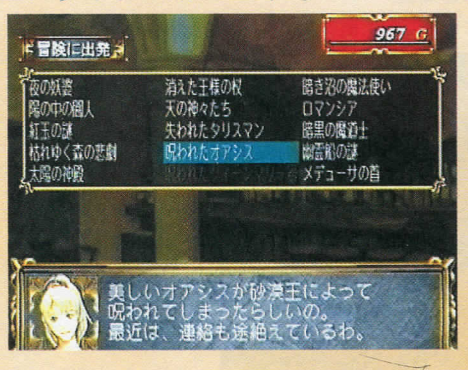
↓

將蜘蛛絲交給賢者令聖水完全淨化

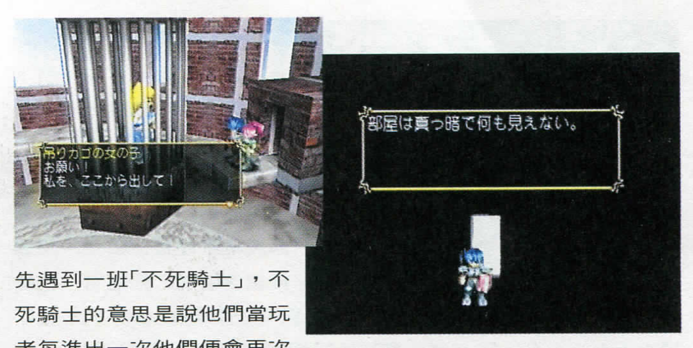
故事資料

名稱：呪われたオアシス

可參與人數：最多四人



這個故事名叫「被咀咒的綠洲」，是講述一個美麗的綠洲被一稱為沙漠王的人所咀咒，玩家便是要將這咀咒解除令綠洲變回原來一樣美。一開始玩家只須一直向前走，當去到一座城堡便走進內，進入後會



先遇到一班「不死騎士」，不死騎士的意思是說他們當玩者每進出一次他們便會再次出現，是取得經驗值的好地方，將騎士消滅後再向前進會見到有上下兩條通道，現在先走進下方的通道，進入後會看到一少女被困在一鐵籠內，少女見到眾人便希望他們能將她救出來，跟妖繼續向前進會來到一地下室，在這亘會遇到另一名女子，該名女子見到眾人亦叫他們將那被困在鐵籠內的女子救出來，對話過後便可離開，但不要走原路，應選擇下方的通道繼續走，進入後會來到一有三條通道的房間，進入中間的房間後發覺房間非常黑暗沒有半點燈光，看不見東西是不能調查的，只有選擇離開，向右邊的房間前進會來到與先前擺設一樣的房間，同樣中間那房間也是一漆黑一片的房間，繼續選右邊的門前進會去到一水池，池中有一通道是可以回到一開始進城時的水池，經通道再次回到地上，今次選擇上方的路前進，進入後會發現有四扇門，進入第一扇門會發現一大型機械，調查後發覺機械中的機件轉動得不太順暢而不能使用，除非能夠找到一些東西加上去令機件變得暢順才能使用；跟妖進入第二扇門亦發現另一大型機械，不過同樣是因為機械中的機件轉動不順暢而不能使用，第三扇門是通往與沙漠王魯雲（ルワン）戰鬥的地方，以現在筆者的等級（Lv4）相信對這種敵人不用害怕，不過大家亦可選擇不戰，這對遊戲是沒甚麼影響。第四扇門進入後不久會去到一全是水的小型迷宮，迷宮內有多個開關，玩家每踏上這些開關一次便會將門的開關轉換，迷宮下方有兩條通道，現在都是通往兩間漆黑一片的房間，而在左上方的通道則可通往一間放滿裝有一瓶瓶「油」的房間，看到這東西便想到應可利用這些油去將先前見過那兩部大型機械的機件潤滑一下，將「油」帶到那兩部機械前使用便可令機械重新轉動，但要注意一點就是那些油每使用一次便要重新再取，所以這部份會比較麻煩，當兩部機械都塗上油後便可轉動第二扇門的

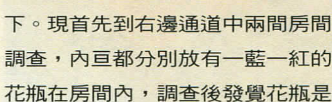


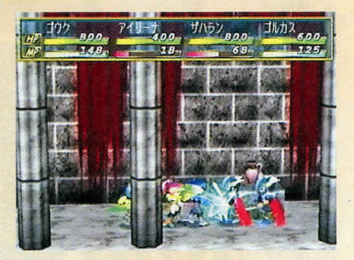


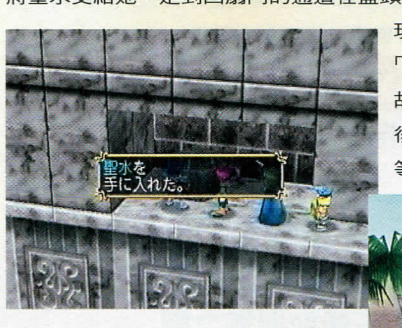




開關令鐵籠降下，這樣便能將女子救出，回到地下室見到被救出的少女也在，向她查詢後知道要令這個綠洲的咀咒解除便要找到聖水，再向旁邊的女子詢問後她會將「水晶之眼鏡(水晶のメカネ)」給眾人，她說這件道具可以助眾人在黑暗中看清事物，說到可在黑暗看到東西大家應記得之前曾經有四間房間是漆黑中片的，現在有了水晶眼鏡便可到那些房間調查一下。現首先到右邊通道中兩間房間調查，內亘都分別放有一藍一紅的花瓶在房間內，調查後發覺花瓶是可以轉動的，當兩個花瓶都被轉動過後便會出現一些牆壁移動的聲音，回到地下室找女子，她說先前的少女已去了被咀咒的綠洲等他們將聖水交給她，走到四扇門的通道在盡頭發現前方的牆壁已消失而出現通道，在通道盡頭會找到「聖水」，找到聖水後便回到故事開始時的綠洲處，到達後會看到基娜(キアラ)已在等候眾人，將聖水交給她滿以為故事會完結時，基娜卻將聖水交回給眾人並說這不是真正的聖水，這只是一瓶強力的鹽酸，她叫眾人回城堡地下室找那女子奧露娜(オルアラ)，因為她對這城堡非常熟悉，之後回去城堡找奧露娜，她知道聖水是假的事後想了一會便叫眾人去找綠洲之草回來(オアシスの草)，回基娜處取得綠洲之草交給奧露娜，奧露娜會說因為城堡被沙漠王的魔法影響所以有些地方會出現結界，而聖水這種可將他魔法破解的道具當然會被重重結界包圍，而綠洲之草就有將結界消除的能力，現在有了綠洲之草相信之前被結界包圍而看不見的通道現都會被顯現出來；拿妖綠洲之草走上方通道，看到在取得聖水的地方在盡頭處會再出現一條新的通道，進入後會遇到一扇門，但門卻被上了鎖，回奧露娜處詢問知道要解開那鎖便須要有魔法之鍵，而那魔法之鍵就藏在沙漠其中一支石柱內，回到沙漠調查時會在其中一支石柱中發現魔法之鍵，取得後回到那門前使用但大門仍未能打開，相信是須要啟動其他機關才可，大家記得在水底迷宮中有兩條通道可通往兩間黑暗房間嗎？現在的機關就是在那兩間房內，在房間內同樣放有兩個花瓶，用同樣的方法將油塗在花瓶上令其轉動，當兩個花瓶都轉動過後之前那扇上了鎖的門便會看動打開，玩家便可進內取得真正的聖水，最後將聖水帶到基娜處她便會將整瓶聖水拋進被咀咒的水池內，水池接觸到聖水後沙漠王的咀咒亦隨之解開，故事就此完結。

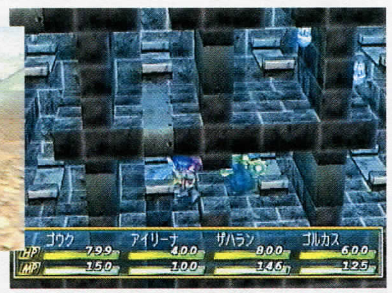


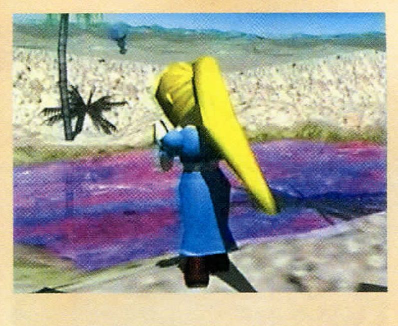












呪われたオアシス攻略流程

取油塗在兩部機械上回復操作

↓

得到水晶之眼鏡

↓

將地下室紅藍兩個花瓶轉動打開機關

↓

取得聖水(鹽酸)

↓

找奧露娜對話

↓

找基娜取綠洲之草

↓

將綠洲之草交給奧露娜

↓

調查隱藏通道

↓

再與奧露娜對話

↓

於沙漠石柱找到魔法之鍵

↓

用魔法之鍵打開隱藏通道內的門

↓

再次用油塗在水中迷宮兩間房間的花瓶上

↓

取得聖水

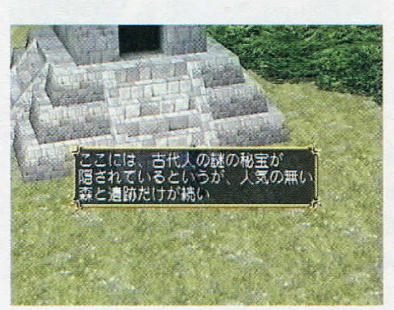
↓

將聖水交給基娜

故事資料

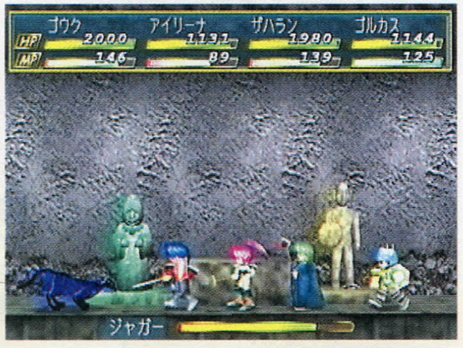
名稱：太陽の神殿

可參與人數：最多四人



今次的故事是要玩者去尋找由古代人遺留下來的秘寶，這秘寶藏收的地方就在了無人煙的森林遺跡中，開始時四人已站在遺跡其中一個神殿前，先進入這個神殿調查，進入後發覺內亘空空如也，正當想離開之際四人在牆邊感到一些風，再作調查下就發現了一扇門，走進內會發現有一棺木，上前作仔細調查會從棺木蓋上得到一枚寶石，得到寶石後棺木會自動打開，內亘放妖一具屍骸，在屍骸附近更發現一個細小的鎖匙孔，接妖走到全遺跡最高的神殿，進入後將先前取得的寶石裝在石門前令其打開便可離開，之後進入有很多圓柱在門外的神殿，進入後會發現三個石像，調查中間那豹頭石像四次後石像會變成一隻豹，將牠消滅後會得到「鐵之鍵」，拿妖鐵之鍵回到有棺木的神殿，將鐵之鍵插進棺木的匙孔內棺木會移開出現一條地下通道，進入通道後原路會被石壁封死，繼續向前進去到密室時調查棺木後地上會出現一批骷髏，將所有骷髏消滅後在右方會出現出路，通道的出口是先前用寶石打開的密室，今次在密室門外會發現牆上放有一倒轉凹形的方塊，而地上則出現一樓梯，走下樓梯會來到一間有數個巨型齒輪的房間，調查齒輪下方可以取得兩件道具，取得道具後便可離開，離開前隨道將牆上那倒轉凹形的方塊一起拿下來，之後走到有黃金石像的神殿，進入時會看到數個巨型齒輪，外型與剛才見到的完全一樣，現在將方才取下的齒輪配件裝置上去便可將齒輪啟動，右邊的石牆也會打開，繼續一直走會見到牆上也有一個倒轉凹形的標記，將手上的方塊放上去後右邊的牆會倒下走出一個人，但那人卻完全沒有理會眾人直奔出外，而這亘已沒有任何可調查的地方，離開神殿後會看到入口另一邊也出現了另一個入口，進入後一直走會見到剛才由石牆走出來的男子，原來他也是為了古代秘寶而來，在他身邊是傳說的太陽神殿，不過必須要喝下特別泉水令身體變小才可進內，那男子喝下手上的泉水後竟沒有變小反而變大，這時亦是戰鬥的時候，將男子擊倒後可取得真正能令身體變小的泉水，將泉水喝下令身體變小能進入神殿內，將亘面的太陽之鍵取得後便可離開，故事亦會完結。







太陽の神殿攻略流程

取走棺木上的寶石

↓

用寶石開啟密室的門

↓

打倒豹之石像取得鐵之鍵

↓

用鐵之鍵打開棺木下的通道

↓

調查棺木後打倒所有骷髏

↓

取下兩件巨型齒輪配件

↓

取走凹形方塊

↓

裝上巨型齒輪配件打開石牆

↓

裝上凹形方塊

↓

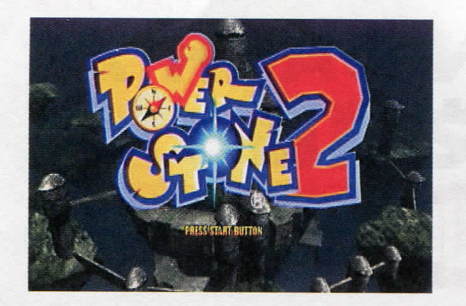
到太陽神殿將神官打倒

↓

取得太陽之鍵

SORCERIAN~七星魔法之使徒~的攻略到此亦告一段落，下期將會為大家刊出遊戲一些不為人知的秘密，如不老不死角色製作方法和特殊道具入手方法等，敬請留意。

TEXT：日日野



繼續爛仔交！！

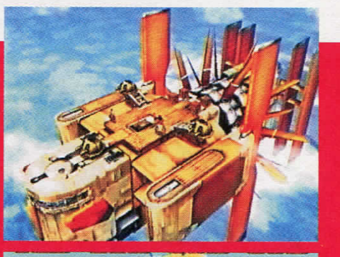
AC
製造商：CAPCOM
發售日：已推出　售價：-
容量：-　記憶：-
ACT／4P／對應VMS

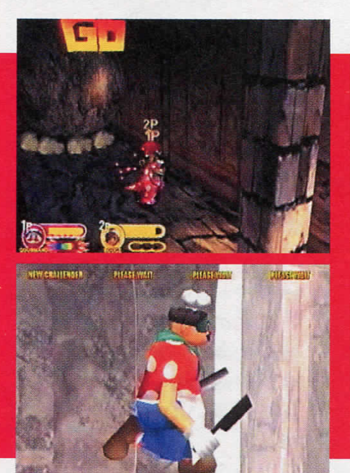


近期於DC發售的《Power Stone 2》，在街機上推出不久便被移植了。而在上期本人亦已介紹了遊戲的5個Stage及每個Stage的攻略法，同時亦對每位Character的特徵作出了剖釋。以下，則會補充遊戲的其他資料。







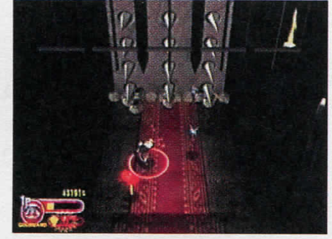




打倒腐敗的帝王！DR.ERODO！

其實上期已提及過DR.ERODO的攻略法，故今次只作資料補充之用。基本上，他是遊戲的最終BOSS，留意與他決戰前，玩者須通過一條「木人巷」。這條「木人巷」上有不少木頭人在等待玩者，當中他們會以Item協助向玩者攻擊。其中以那些拿斧頭的木頭人最易應付，但千萬不能拿起鐵鎚向他們攻擊，大家可慳番啖氣，同時千萬記住保留體力。經過了「木人巷」後便可與DR.ERODO決戰，他的弱點是頭部，要小心他身旁的「烏蠅」，留意當他受到一定程度的連續攻擊後便會進入暈眩狀態，是解決他的好時機。









各Character打倒DR.ERODO的推介技

人物	技名	指令
FOKKER	Power Explosion	Action鍵＋Jump鍵
ROGUE	魔人召還	Action鍵＋Jump鍵
WANG-TANG	大龍玉	Attack鍵＋Jump鍵
龍馬	亂斬刀	Attack鍵＋Jump鍵
AYAME	百花齊放	Action鍵＋Jump鍵
GUNROCK	Earthquake	Action鍵＋Jump鍵
JACK	Misery Rain	Action鍵＋Jump鍵
GALUDA	天罰之光	Attack鍵＋Jump鍵
PETE	Electronic Pillar	Action鍵＋Jump鍵
JULIA	女王之惡戲	Attack鍵＋Jump鍵
GOURMAND	Chef The Frame	Attack鍵＋Jump鍵
ACCEL	Crazy Revolver	Attack鍵＋Jump鍵

EXTRA OPTION之出現條件

只要把「Basic Mode」或「Arcade Mode」Clear後，追加Option的功能便會開啟，根據Clear人數不同，Extra Option可開啟不同項目，留意同人物不計（最好以2 Play來遊戲，因為爆機後Clear人數這會作2人計算）。此外，除了下列的Extra Option項目外，遊戲中更有不少隱藏人物／隱藏Stage等隱藏元素待大家發掘。









EXTRA OPTION的項目

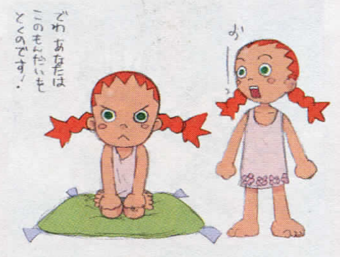
No.	名稱	Clear人數	內容
1	Power Stone	1人	可把Power Stone的出現數目改為3個、5個或7個
2	Power Charge Timer	2人	設定變身中Power Charge的限制時間
3	變身中Damage	3人	設定變身中的防禦力(50～200%)
4	變身中攻擊力	4人	設定變身中的攻擊力(50～200%)
5	HELP Count Down	5人	設定HELP狀態中的倒數時間
6	Target Line	6人	表示狙擊or被狙擊的對象
7	Sound Player／隱藏Stage 1出現	7人	可自由聽取人物的聲音及遊戲的BGM／隱藏Stage DESERT AREA出現
8	隱藏人物BRAND出現／隱藏Stage 2出現	8人	隱藏人物BRAND出現／隱藏Stage PHARAOH WALKER AREA出現(1～2P對戰專用)

TEXT：日日野



ROCKMAN DASH 2~偉大之遺產

漢字特訓全答案



第二弟子

答中10題獎品

1	えんぴつ
2	ほしいも
3	食べかけチョコ
4	變なシュース

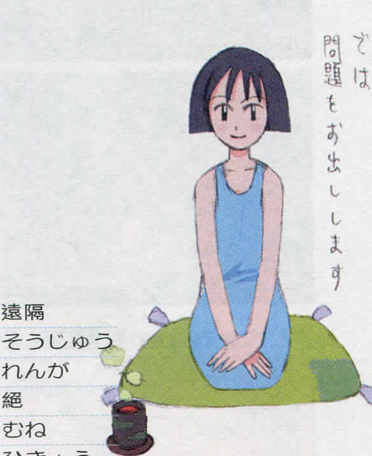
問題	答案
ポクテ村の風景はうつくしい	ふうけい
不思議の力をもった青年	ふしぎ
封印の鍵を求めている	もと
戰鬥で建物がほうかいした	崩壞
後この憂いのないようにする	顧
乾	おつ
フラッター号が低空を飛ぶ	ていくう
データにつつみがくさず話す	包み
多量のよう岩が流出した	溶
体を休めて病氣をなおす	治す
機	きへん
ドロップシップはまだ未完成だ	みかんせい
人權よう護に立ち上がった	擁
ちらかした部屋をかたぶける	散らかし
陽	こざとへん
事實がかなりこ張されていた	誇
宿敵に負けて悔し淚を流す	くや
ポクテ村で漢字をおぼえる	覚える
市長さんからたよりがとどいた	便
極	きへん
長いこう海の話を聞く	航
列	りっとう
コブンは水をえた魚のようだ	得
特殊武器を作るざい料を集める	材
飯	しょくへん
先をあらそってコブンがにげる	爭って
トコンちゃんは野さいが苦手	菜
生き物を哀れむ心を持とう	あわ
全員に參加を促してうる	うなが
進步一發□	達
陳述一具□	申
海洋一大□	陸
新陳□□	代謝
愛□	児
順番一順□	序
消極一□極	積
日常一平□	素
零落一榮□	達
本業一□業	副
□□一転	心機
□費	消
發行一發□	刊
最後一最□	初
無□□燥	味乾

問題	答案
復活一再□	生
□約	節
退屈た話なので眼氣を催□た	し
失点一□点	得
特別一□別	格
分裂一□一	統
信□	用
抜□なく手はずを整える	かり
大綱一□目	細
弁解一釈□	明
昨日にもまして恐□暑い	ろしく
貨□	車
関（せき）	訓讀み
側（かわ）	訓讀み
漁（りょう）	音讀み
老（ろう）	音讀み
鏡（かがみ）	訓讀み
暴風	音と音
底力	訓と訓
弱虫	訓と訓
木製	音と音
小判	訓と音
隊	十二
各	六
良	七
観	十八
毒	八
會長に継ぐ實力者と認められている	次
志行錯誤を重ね實験に成功した	試
自ら募穴を掘る羽目におちいった	墓

第一弟子

答中10題獎品

1	ノート
2	ポクテ茶
3	ゆのゆ
4	ポクテまんじゅう



問題	答案
えんがく操作ができる機械た	遠隔
トロンがメカを操縦する	そうじゅう
熟	れんが
消息をたち行方不明	絕
ホッと胸をなでおろす	むね
禁斷の地は世界の秘境だ	ひきょう
揮	てへん
時のたつのをわすれる	忘れる
訳	ごんべん
特訓がだんだんきびしくなる	嚴しく
敢	のぶん

問題	答案
見事に布地をたっていく	裁
ガラスがわれる	割れる
ディフレクターは貴重な資源だ	しげん
覧	みる
おしおきされるとこたい	痛
複雑かい奇な出來事です	怪
しん小棒大	針
うれしい知らせ	朗報
滑らかな弁舌に聞き入った	なめ
不足分をおぎなう	補う
コブンなちの指揮をする	しき
半信半ぎ	疑
地下資げん	源
我	ほこづくり
金かいを地中に埋める	塊
トロンさまをうやまう	敬う
完全無けつ	欠
セーブデータをほぞんする	保存
大体の見当をつけること	推量
ロールの合図でざせきに着く	座席
親友の心を欺いていたのか	あざむ
あの先生は点が辛い	から
今日はしゅう日雨が降っていた	終
鉄棒	音と音
フラッター号がこしょうした	故障
公開—□密	秘
永遠—永□	久
榮□□衰	枯盛
加入—加□	盟
前途—□来	將
好勝—□機	危
邪道—□端	異
專任—兼□	務
快樂—苦□	痛
給料—□金	賃
研究に励□毎日です	む
複雜—單□	純
微收—□入	納
今回の計画には危険が伴□	う
寒冷—溫□	暖
妨害—□力	協
根氣よく粘□ことです	る
□□意識	潛在
質問—質□	疑
華美—□手	派
文化□產	遺
□□万紅	千紫
帰省—帰□	鄉
若者	訓と訓
街角	訓と訓
金具	訓と音
檢問	音と音
専	九
律	九
冊	五
済	十一
將	十
隆岐した地層が露出している	起
庭先の蛮犬が突如ほえ立てた	番
自分の軽率な行動を反請する	省
制度をあらため變えること	改革
きちんと整っている様子	整然
前もって注意すること	警告

POKTE 村村長

答中10題獎品

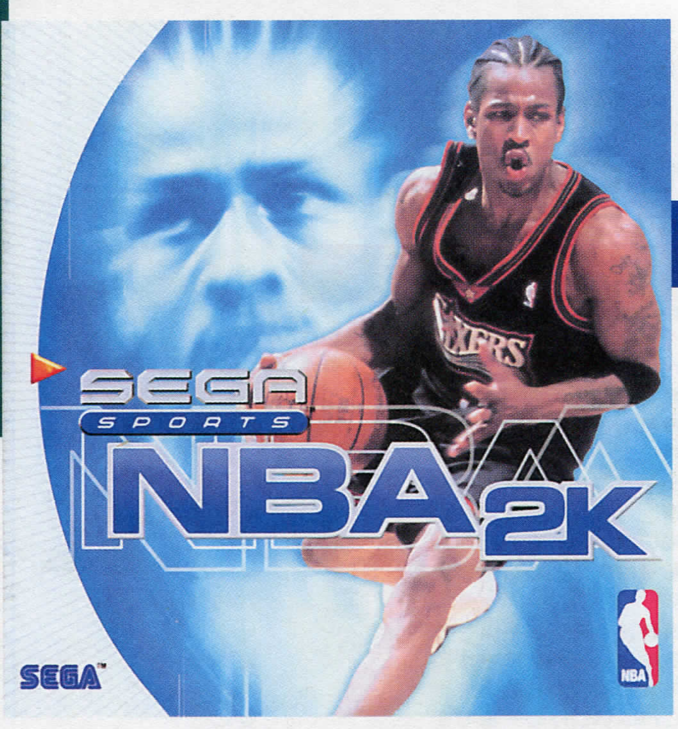
1 きょうかしょ和トウンアクセス
2 傳說のビカビカぼう

(村長所問的包括兩個弟子的題目)



問題	答案
くったく明るく生きる	屈託
代金をせいきゅうする	請求
垂	つち
意氣しょうてん勢いだ	衝天
魅	おに
テータにるす番をたのむ	留守
奉	だい
成功をおさめることから	收
基そ的なことから學習する	礎
辞	からい
真情をと露した手紙をもらった	吐
雪の結しょうを観察する	晶
注文の品をおさめる	納
これは銭ごけの一種です	ぜに
幹	かん
まとまりかけた話が壞れた	こわ
前と有望な新人だ	途
戰火で街がじょう土と化した	焦
惡にかんぜんと立ち向かう	敢然
空賊のこんたんは明らかだ	魂胆
法灯を掲げて五百年になる	かか
事件の輪かくが明らかになる	郭
奮	だい
今回,大きな收かくがあった	獲
強敵にゆうかんに立ち向かう	勇敢
業	き
適切なそ置がとられた	措
蛮	むし
あまりりにみむぼうな計画	無謀
集団で殴り込むのは卑劣だ	なぐ
眼光鋭く人をいるようだ	射
新しい家は大變い心地が良い	居
長年の思いを遂□時がきた	げる
歳月—□陰	光
解放—□縛	束
□□亡羊	多岐
慎□□議	重審
完遂—□成	達
緊急時に備えて飲料水を蓄□	える
手を携□て立ち上かろう	え
身を削□ような思いをした	る
炎暑—□寒	嚴
詳說—細□	論
鎮靜—興□	奮
仁者□□	不憂
騷乱—紛□	爭
□□夢死	醉生
水平—鉛□	直
湖畔を遊覽する新造船が就行した	航
線路に添って田園地帯が広がる	沿
長寿の被法を是非聞かせてください	秘
多年の苦勞の末文壇で頭角を著す	登

TEXT:SAKURA KI



NBA 2K

球隊的資料補充

在上一次已經和大家討論過進攻和防守的要訣，還有一些球隊的簡介，相信讀者們對29支NBA球隊也會有初步的認識。今次筆者會講解更多有關NBA的事項和球隊的陣式，希望玩者可以更投入這個遊戲之中。



NBA的用語

NBA 2K是一隻很有NBA比賽氣氛的遊戲，在遊行的進行期間，玩者可以聽到有旁述的實況報導，很有在看電視直播的感覺。由於是用英文作報導的關係，相信有很多玩者也可以聽得懂。但當遇上一些NBA用語時，玩者可能會不明白，如果玩者可以明白多些用語的話，必定可以令投入感大大增加。

用語	意思
Alley-oop	在空中接到球後直接入樽
Backdoor cut	走動配合隊友的傳球，在防守自己敵人的背後接球和切入
Bank shoot	擦向籃板的射球，命中率比較高
Charging	持球強行衝向防守球員的位置，是進攻犯規動作
Cross over	為了突破對手的運球技巧，運球方向會左右互換，位置也會較低
Cut in	向籃框方向快速切入的動作
Double team	用兩個球員去防守對方持球的球員
Drive	運球突破防守
Fade away	跳起射球時身體向後傾，可以避開對手的攔截，命中率較低
Fake	假動作
Feeding low post	高位的球員向有低位的球員直接傳球
Give and go	球員把球傳出之後立即向前跑
Goal tending	籃上干擾，射球後由最高點跌到籃框是不可以觸球，否則當入球
Jab step	持球者假裝衝向防守球員後，再急停的動作
Locking	利用手肘和腳去封鎖對手，令對手無法動彈的技巧
Nolook pass	不看著隊友而直接傳球的動作
Pick and roll	2對2的進攻形式，一個掩護一個前進來製造空位的戰術
Rebound	射中籃框不入而反彈出來的球，稱為籃板球
Spin turn	運球時轉身的動作
Screen play	利用身體去阻擋防守球員而製造出空檔給隊友，比賽中常用
Short corner	指籃底下左右兩個位置
Switch	防守時被對手阻擋時，和隊友交換防守的目標
Turn over	在比賽時因為失誤令到由攻方變成守方
V cut	球員全力衝向籃框方向，突然走回外圍，路線剛好形成V字
Weak side	攻守對峙時較容易進攻一邊的稱呼，相反是Strong side
Wide open	形容攻方球員無人看管

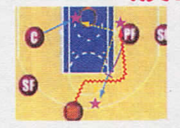
遊戲中NBA規例

Shot Clock	攻方由開球到籃球碰到對手籃框有24秒時間
Out of Bounds	當籃球越出場外，攻守互換
Backcourt Violation	當攻方過了對手半場後不可以後傳己方的半場
10 sec 1/2 Court	開球後十秒內球要進入對手半場
5 sec Inbounding	5秒內必須把球開入場內
3 sec in Key	攻方持球的球員不可以停留在對方鎖匙圈內3秒
5 sec Back to Basket	攻方在對手的三分線內背向對手持球不可超過5秒
Foul Out	犯規次數，六犯便要離場
Charging/Blocking	進攻犯規和防守犯規
Pushing	用手推對方球員
Reaching Fouls	守方球員防守攻方球員時有身體接觸
Shooting Fouls	攻方球員在射球時守方球員在旁邊擾亂便犯規
Goaltending	當射出的球由最高點到籃框這段時間被干擾便當入球
Illegal Defense	NBA防守原則上只可以人釘人，不可以作區域聯防
Traveling	當持球的球員跳起後便要射球或傳球，如果持球落地便犯規

BEST PLAY

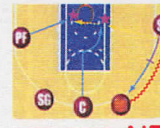
EASTERN CONFERENCE 東岸球隊

BOSTON CELTICS 波士頓塞爾特人



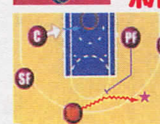
HI SCREEN DRIVE WING -- 利用1對1能力高的PG運球從翼進攻，PF幫他做SCREEN掩護，突破後可以直接射球或分球給籃底的C和外圍的PF。

MIAMI HEAT 邁亞密熱火



HI CUT LO POST -- 可以利用籃底的空位給C 1對1的陣式，PG利用SF的SCREEN掩護走到旁邊，再傳球到籃低的C，C可直接投籃或再傳球給PF。

NEW JERSEY NETS 新澤西籃網



HI SCREEN 3 -- 把對手的C引出籃底，然後PF會走出禁區幫助PG做SCREEN掩護，PG利用這機會走出3分線外投射。

NEW YORK KNICKS 紐約力搏



B.LINE SCREEN LO POST -- SF走到籃底做SCREEN掩護PF走過來，形成交叉走位，另外PG會運球到翼位再配會時間傳球給PF作進攻。

ORLANDO MAGIC 奧蘭多魔術



HI SCREEN DRIVE WING -- 首先PF和C會拉開籃底空位，SF接到PG傳球後，在SG的SCREEN掩護下直接運球攻向籃底取分。

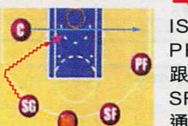
PHILADELPHIA 76ERS
費城76人



DRIVE MID -- 首先C、PF和SF也會站在兩邊引開中間的守衛，當SG接到PG的傳球後便單人匹馬殺入敵陣，利用PG的進攻能力取分。



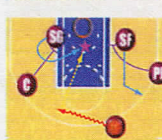
WASHIGTON WIZARDS
華盛頓巫師



ISO DRIVE WING -- 利用PF和SF在旁邊引開守衛，跟著C會從另一邊走到PF和SF的一邊，目的是製造一條通道給SG進攻。



ATLANTA HAWKS
亞特蘭大鷹隊



LO SCREEN CUT LO -- 在C的SCREEN掩護下SG可以走到籃底正面，同樣SF也在PF的SCREEN掩護下走出3分線，PG可以選擇籃底或外圍進攻。



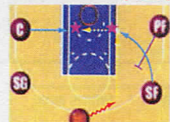
CHARLOTTLE HORNETS
夏洛特黃蜂



LO SCREEN MID POST -- SF走到籃底下做SCREEN掩護，令到PF可以走到SF的位置，PG利用這一剎那的空間傳球給PF取分。



CHICAGO BULLS
芝加哥公牛



HI SCREEN CUT LO -- 首先PF會走出來為SF作SCREEN掩護，SF趁機走到籃底，PG會傳球給他投籃或傳球給支援籃底的C。



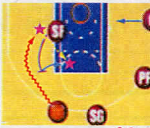
CLEVELAND CAVALIERS
克里夫蘭騎士



ISO B.LINE -- 在這陣式中SG、SF和C會站在一旁拉開對方守衛，令到低位的PF孤立，然後PG便會傳球給PF作1對1進攻。



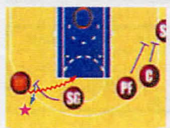
DETROIT PISTONS
底特律活塞



HI PICK & FADE -- SG、C和PF會形成STRONG SIDE，PG和SF會在WEAK SIDE作一個PICK AND ROLL進攻。



INDIANA PACERS
印第安納溜馬



HI PICK & ROLL 3 -- PG和SG會在高位作PICK AND ROLL進攻，另一邊PF和C會作DOUBLE SCREEN掩護，令SF可以變成無人防守狀態。



MILWAUKEE BUCKS
密爾沃基公鹿



ISO B.LINE DRIVE -- 首先SF、PF和C站在一STRONG SIDE場邊形成孤立狀態，再由SG在WEAK SIDE突破取分或傳球無防守的隊友。



TORONTO RAPTORS
多倫多速龍

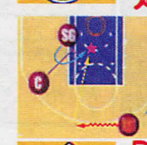


ISO HI DRIVE MID -- PF和C會站在低位的兩角拉開籃底空位，另外PG和SG也在外圍引開守衛，形成中間有廣闊的空間可以給SF由中間殺入取分。

WESTERN CONFERENCE
西岸球隊



DALLAS MAVERICKS
達拉斯小牛



LO SCREEN CUT MID -- C會在籃底下作出SCREEN掩護，令到SG可以走到籃下的正前方，PG利用這機會傳球給SG投籃取分。

DENVER NUGGETS
丹佛金塊



ISO HI POST -- 除了PF之外，所有的球員也會站在外圍去把防守球員拉開，孤立中間的PF，使PF可以在廣闊的中間1對1進攻。

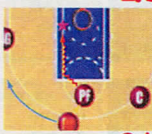
HOUSTON ROCKETS
侯斯頓火箭



MID SCREEN LO POST -- SG走到C的位置做SCREEN掩護，令C可以走到另一邊的籃底，PG趁機會傳球給C投籃取分。



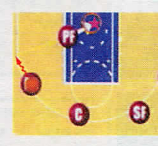
MINNESOTA TIMBERWOLVES
明尼蘇達木狼



ISO HI -- 除了PF之外，所有的球員也會站在外圍，當PF的進攻被集中防守時，便可以傳球出外圍無人看管的隊友射3分球取分。



SAN ANTONIO SPURS
聖安東尼奧馬刺



ISO LO POST -- 利用得分能力高的PF滲入籃底，其餘球員在外圍孤立中間。當PF受到DOUBLE TEAM防守時便可以傳球給無人看管的隊友。



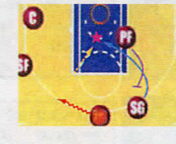
UTAN JAZZ
猶他爵士



HI SCREEN DRIVE MID -- PF會作出SCREEN掩護令到PG可以由中間殺入射球，PG也可以分球給PF或C作投籃取分。



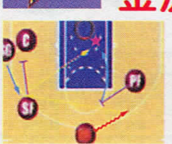
VANCOUVER GRIZZLIES
溫哥華灰熊



HI SCREEN CUT WING -- SG在PF的SCREEN掩護下一口氣走到籃底正前方，PG利用這一剎那傳球給他射球取分。



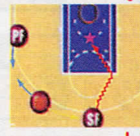
GOLDEN STATE WARRIORS
金洲勇士



HI CUT -- 左方SF作出SCREEN掩護，令SG可以走到外圍3分區，同時間右邊PG在PF的SCREEN掩護下傳球給SG，SG可以再傳球給籃底的PG。



LOS ANGELES CLIPPERS
洛杉磯快艇



ISO DRIVE MID -- 除了SF之外，所有的球員也會站在外圍，拉開對手的防衛，SF可以突破中央取分，當隊友有空位時也可以傳球。



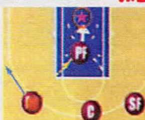
LOS ANGELES LAKERS
洛杉磯湖人



LO SCREEN HI POST -- SG會為C作出SCREEN掩護，令C可以走到禁區頂，PG可以趁這空檔傳球給C作攻擊。

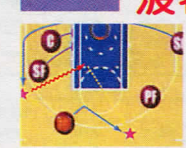


PHOENIX SUNS
鳳凰城太陽



ISO MID POST -- 除了PF以外，所有球員也會部署在外圍，孤立PF在籃底取分，當遇上雙人防守時，可以分球出來給PG或SG射3分球。

PORTLAND TRAIL BLAZERS
波特蘭拓荒者



B.LINE SCREENS WING 3 -- C和SF會在籃底形成DOUBLE SCREEN，令SG可以從右走到左邊射3分球，也可以作突破分球給PG射3分球。

SACRAMENTO KINGS
薩克拉門托帝王

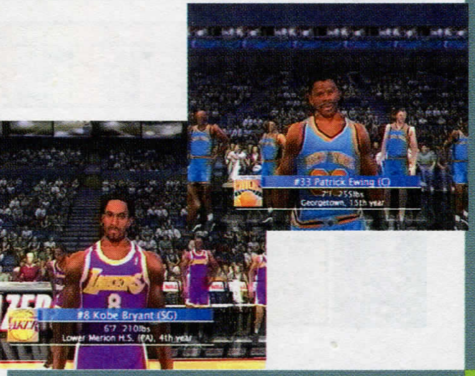


MID SCREEN LO POST -- SG會走到PF的位置SCREEN掩護，令PF可以走到籃底，PG趁這機會傳球給PF投籃取分。

SEATTLE SUPERSONICS
西牙圖超音速



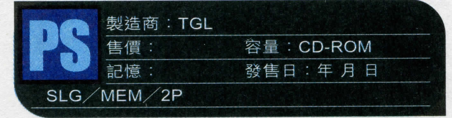
MID PICK & ROLL -- SF、C和SG會分別站在兩旁，PF會SCREEN掩護令PG可以突破取分，如果遇上防守時可以回傳PF形成PICK & ROLL。





By: 悟空

機體資料集(一) 機動戰士



名稱	機體所屬系列	修理費用	HP	EN	類型	移動力	運動性	裝甲	限界	體積	空	陸	海	宇	激光劍	盾牌	裝部件數	特殊能力
高達(ガンダム)	機動戰士	2000	3000	90	陸	5	100	1100	300	M	A	A	B	A	有	有	3	分離
CORE FIGHTER(コアファイター)	機動戰士	2000	1000	50	空	7	130	500	340	S	A	B	C	A	無	無	1	無
G-3高達(G-3ガンダム)	機動戰士	2000	3200	100	陸	6	125	1200	400	M	A	A	C	A	有	有	2	分離
CORE FIGHTER G-3(コアファイターG-3)	機動戰士	2000	1000	60	空	7	155	600	440	S	A	B	C	A	無	無	1	無
CORE BOOSTER(コアブースター)	機動戰士	2500	2500	80	空	7	125	1000	350	S	A	B	B	A	無	無	3	補給裝置
太空母艦(ホワイトベース)	機動戰士	10000	9000	150	空	5	60	1500	230	LL	A	B	C	A	無	無	2	無
老虎(グフ)	機動戰士	2000	3000	90	陸	6	100	1700	350	M	A	A	B	D	有	有	2	無
魔覇(ビグ・ザム)	機動戰士	42000	40000	290	陸	6	110	2100	390	L	C	C	—	A	無	無	2	I-FIELD
嶄新號(ザンジバル)	機動戰士	40000	18000	240	空	5	50	1500	340	LL	A	A	—	A	無	無	2	無
多洛斯(ドロス)	機動戰士	60000	52000	220	空	6	80	2600	390	LL	C	C	—	A	無	無	2	無
古華斯(グワジン)	機動戰士	40000	46000	200	空	5	75	2500	350	LL	C	C	—	A	無	無	2	無
米迪亞(ミデア)	機動戰士	2000	4000	90	空	4	50	1300	220	L	A	C	C	—	無	無	1	無
綠勇士(ゲルググ)	機動戰士	2400	2100	90	陸	5	95	1300	330	M	C	B	C	A	有	有	2	無
渣古改(ザク改)	機動戰士	1100	2000	70	陸	5	70	1200	320	M	B	B	C	B	有	有	4	無
馬沙專用渣古(シャア專用ザク)	機動戰士	4000	2100	210	陸	9	140	1800	450	M	A	A	A	A	有	有	1	無
高達NT-1(NT-1アレックス)	機動戰士	2000	3100	90	陸	5	105	1400	310	M	C	B	C	A	有	有	4	無
大魔II(リック・ドムII)	機動戰士	1200	2400	60	陸	5	80	1200	290	M	B	B	C	A	有	無	2	無
京寶梵(ケンプファー)	機動戰士	2600	3000	160	陸	6	95	1000	280	M	B	A	C	A	有	無	2	無
姆薩爾改(ムサイ改)	機動戰士	10000	15000	210	空	5	50	1300	200	LL	A	C	C	A	無	無	2	無
紅勇士J(ゲルググ・J)	機動戰士	4000	2200	100	陸	6	100	1200	300	M	B	B	C	A	有	無	2	無
高達試作1號機(ガンダム試作1號機)	機動戰士	3000	3100	90	陸	6	110	1100	330	M	A	A	B	C	有	有	3	分離
CORE FIGHTER II(コアファイターII)	機動戰士	3000	1100	60	空	8	135	700	380	S	A	B	C	A	無	無	1	無
高達GP-01Fb(ガンダム試作機一號Fb)	機動戰士	3500	3200	100	陸	7	115	1200	340	M	B	B	C	A	有	有	3	分離
CORE FIGHTER II Fb(コアファイターIIFb)	機動戰士	3500	1200	70	空	9	145	700	390	S	A	C	C	A	無	無	1	無
高達GP-02(ガンダム試作2號機)	機動戰士	6000	8000	100	陸	5	90	1500	320	M	A	A	C	A	有	有	1	無
高達GP-03(ガンダム試作3號機)	機動戰士	8000	7000	120	宇宙	7	120	1500	380	L	B	C	C	A	有	無	1	I-FIELD、分離
高達GP-03S(ガンダム・ステイメン)	機動戰士	4000	3400	90	陸	6	125	1200	400	M	B	A	C	A	有	有	1	無
沙美路(ザメル)	機動戰士	6000	8000	210	陸	5	60	1600	330	M	A	A	B	C	無	無	2	無
偉羅・維路(ヴァル・ヴァロ)	機動戰士	8000	8800	260	空	7	100	2000	300	L	C	—	—	A	無	無	2	無
加比拉・迪多拉(ガーベラ・テトラ)	機動戰士	4800	6900	180	陸	6	105	1900	350	M	C	B	C	A	有	無	2	無
奈依亞・謝路(ノイエ・ジール)	機動戰士	24000	19000	260	空	6	120	2200	400	L	C	—	—	A	無	無	1	I-FIELD

名稱 尼姆・CANNON II(ジム・キャノII)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 1600
HP 3500	EN 80	類型 陸	移動力 5	運動性 90	
裝甲 1200	限界 320	體積 M	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 3	特殊能力 無	

名稱 尼姆・CUSTOM(ジム・カスタム)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 1600
HP 3200	EN 90	類型 陸	移動力 5	運動性 100	
裝甲 1100	限界 330	體積 M	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 3	特殊能力 無	

名稱 綠勇士M(ゲルググ・M)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 3500
HP 3000	EN 80	類型 陸	移動力 6	運動性 110	
裝甲 1300	限界 300	體積 M	空 B	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 Z高達(Zガンダム)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 4400
HP 3800	EN 110	類型 陸	移動力 6	運動性 115	
裝甲 1300	限界 380	體積 M	空 B	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 變形	

名稱 Z高達MA(ウェイブライダー)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 4400
HP 3800	EN 110	類型 空	移動力 8	運動性 125	
裝甲 1200	限界 400	體積 M	空 A	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形	

名稱 Z II			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 4600
HP 4000	EN 120	類型 陸	移動力 6	運動性 120	
裝甲 1300	限界 400	體積 M	空 B	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形	

名稱 Z II(MA)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 4600
HP 4000	EN 120	類型 空	移動力 8	運動性 130	
裝甲 1200	限界 420	體積 M	空 A	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形	

名稱 高達MK-II(ガンダムMK-II)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 2000
HP 3300	EN 90	類型 陸	移動力 5	運動性 95	
裝甲 1100	限界 300	體積 M	空 B	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 高達MK-II(ガンダムMK-II)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 2000
HP 3300	EN 90	類型 陸	移動力 5	運動性 100	
裝甲 1100	限界 350	體積 M	空 B	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 高達MK-II(ガンダムMK-II)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 2000
HP 3300	EN 90	類型 陸	移動力 5	運動性 100	
裝甲 1100	限界 350	體積 M	空 B	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 合體	

名稱 G防衛者(Gディフェンサー)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 1400
HP 2700	EN 90	類型 空	移動力 7	運動性 110	
裝甲 1000	限界 330	體積 M	空 A	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 合體	

名稱 超級高達(スーパーガンダム)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 3400
HP 4000	EN 100	類型 空陸	移動力 6	運動性 110	
裝甲 1100	限界 360	體積 M	空 A	陸 B	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 0	特殊能力 分離	

名稱 百式			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 3400
HP 3500	EN 100	類型 陸	移動力 5	運動性 105	
裝甲 1100	限界 370	體積 M	空 B	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 百式改			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 4000
HP 3800	EN 120	類型 陸	移動力 6	運動性 110	
裝甲 1200	限界 380	體積 M	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 FULL ARMOR百式改(フルアーマー百式改)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 4400
HP 4100	EN 140	類型 陸	移動力 6	運動性 115	
裝甲 1800	限界 400	體積 M	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 BEAM COAT	

名稱 紅歷奇戴阿斯(リック・ディアス)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 2000
HP 3400	EN 80	類型 陸	移動力 5	運動性 90	
裝甲 1200	限界 300	體積 M	空 B	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 黑歷奇戴阿斯(リック・ディアス)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 2000
HP 3400	EN 80	類型 陸	移動力 5	運動性 90	
裝甲 1200	限界 300	體積 M	空 B	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 密達斯(メタス)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 2400
HP 3000	EN 90	類型 陸	移動力 6	運動性 100	
裝甲 1000	限界 310	體積 M	空 B	陸 B	海 C
宇 B	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 3	特殊能力 修理裝置、變形	

名稱 密達斯MA(メタス)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 2400
HP 3000	EN 90	類型 空	移動力 8	運動性 110	
裝甲 900	限界 325	體積 M	空 A	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 3	特殊能力 修理裝置、變形	

名稱 姆歷沙(マラサイ)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 1800
HP 2300	EN 110	類型 陸	移動力 5	運動性 80	
裝甲 1000	限界 320	體積 M	空 C	陸 B	海 C
宇 B	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 美沙蘭(メッサーラ)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 2000
HP 4200	EN 200	類型 陸	移動力 6	運動性 90	
裝甲 1400	限界 350	體積 M	空 C	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形	

名稱 美沙蘭MA(メッサーラMA)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 2000
HP 4200	EN 200	類型 空	移動力 8	運動性 100	
裝甲 1500	限界 350	體積 M	空 B	陸 C	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形	

名稱 葛士尼(ガブスレイ)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 7000
HP 5600	EN 180	類型 陸	移動力 5	運動性 110	
裝甲 1700	限界 330	體積 M	空 C	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形	

名稱 葛士尼MA(ガブスレイ)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 7000
HP 5600	EN 180	類型 空	移動力 7	運動性 120	
裝甲 1600	限界 300	體積 M	空 B	陸 C	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形	

名稱 巴阿蘭(バイアラン)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 6600
HP 5500	EN 120	類型 空陸	移動力 6	運動性 105	
裝甲 1600	限界 330	體積 M	空 A	陸 C	海 C
宇 C	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 赫巴比(ハンブラビ)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 5600
HP 5000	EN 120	類型 5	移動力 陸	運動性 115	
裝甲 1500	限界 350	體積 M	空 C	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形	

名稱 赫巴比MA(ハンブラビ)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 5600
HP 5000	EN 120	類型 空	移動力 7	運動性 125	
裝甲 1400	限界 370	體積 M	空 B	陸 C	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形	

名稱 拜斯阿迪尼(パラス・アテネ)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 6000
HP 15000	EN 240	類型 陸	移動力 6	運動性 120	
裝甲 2000	限界 360	體積 M	空 A	陸 C	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 卡碧尼(哈曼)(キュベレイ)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 40000
HP 16000	EN 250	類型 陸	移動力 7	運動性 150	
裝甲 1900	限界 550	體積 M	空 A	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力HP回復(大)、EN回復(大)	

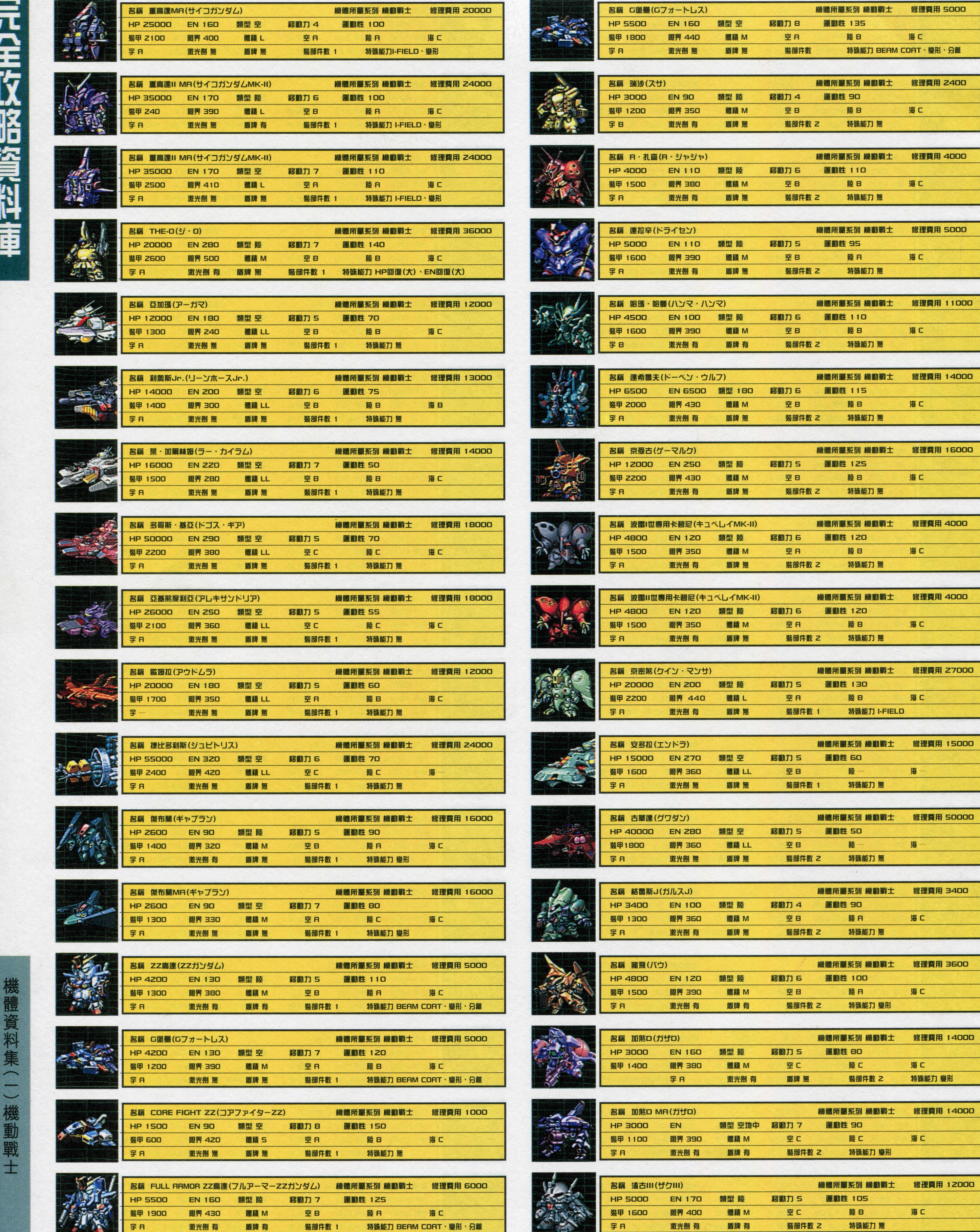
名稱 亞斯曼(アッシマー)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 12000
HP 4500	EN 120	類型 陸	移動力 5	運動性 105	
裝甲 1500	限界 330	體積 M	空 A	陸 A	海 C
宇 C	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形	

名稱 亞斯曼MA(アッシマー)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 12000
HP 4500	EN 120	類型 空	移動力 7	運動性 115	
裝甲 1600	限界 330	體積 M	空 A	陸 B	海 B
宇 C	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形	

名稱 B-DOG(バウンド・ドッグ)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 10000
HP 7500	EN 130	類型 陸	移動力 5	運動性 120	
裝甲 1800	限界 335	體積 M	空 C	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形	

名稱 B-DOG MA(バウンド・ドッグ)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 10000
HP 7500	EN 130	類型 空	移動力 7	運動性 130	
裝甲 2000	限界 330	體積 M	空 B	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形	

名稱 重高達(サイコガンダム)			機體所屬系列 機動戰士		修理費用 20000
HP 25000	EN 160	類型 陸	移動力 3	運動性 90	
裝甲 2000	限界 380	體積 L	空 B	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 I-FIELD、變形	



名稱 重高達MA(サイコガンダム)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 20000
HP 25000	EN 160	類型 空	移動力 4	運動性 100	
裝甲 2100	限界 400	體積 L	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力I-FIELD、變形	

名稱 重高達II MA(サイコガンダムMK-II)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 24000
HP 35000	EN 170	類型 陸	移動力 6	運動性 100	
裝甲 240	限界 390	體積 L	空 B	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 有	裝部件數 1	特殊能力 I-FIELD、變形	

名稱 重高達II MA(サイコガンダムMK-II)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 24000
HP 35000	EN 170	類型 空	移動力 7	運動性 110	
裝甲 2500	限界 410	體積 L	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 I-FIELD、變形	

名稱 THE-O(ジ・O)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 36000
HP 20000	EN 280	類型 陸	移動力 7	運動性 140	
裝甲 2600	限界 500	體積 M	空 B	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 HP回復(大)、EN回復(大)	

名稱 亞加瑪(アーガマ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 12000
HP 12000	EN 180	類型 空	移動力 5	運動性 70	
裝甲 1300	限界 240	體積 LL	空 B	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無	

名稱 利奧斯Jr.(リーンホースJr.)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 13000
HP 14000	EN 200	類型 空	移動力 6	運動性 75	
裝甲 1400	限界 300	體積 LL	空 B	陸 B	海 B
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無	

名稱 萊・加爾林姆(ラー・カイラム)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 14000
HP 16000	EN 220	類型 空	移動力 7	運動性 50	
裝甲 1500	限界 280	體積 LL	空 B	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無	

名稱 多哥斯・基亞(ドゴス・ギア)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 18000
HP 50000	EN 290	類型 空	移動力 5	運動性 70	
裝甲 2200	限界 380	體積 LL	空 C	陸 C	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無	

名稱 亞基煞度利亞(アレキサンドリア)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 18000
HP 26000	EN 250	類型 空	移動力 5	運動性 55	
裝甲 2100	限界 360	體積 LL	空 C	陸 C	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無	

名稱 歐姆拉(アウドムラ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 12000
HP 20000	EN 180	類型 空	移動力 5	運動性 60	
裝甲 1700	限界 350	體積 LL	空 A	陸 B	海 C
宇 —	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無	

名稱 捷比多利斯(ジュピトリス)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 24000
HP 55000	EN 320	類型 空	移動力 6	運動性 70	
裝甲 2400	限界 420	體積 LL	空 C	陸 C	海 —
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無	

名稱 傑布蘭(ギャプラン)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 16000
HP 2600	EN 90	類型 陸	移動力 5	運動性 90	
裝甲 1400	限界 320	體積 M	空 B	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 變形	

名稱 傑布蘭MA(ギャプラン)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 16000
HP 2600	EN 90	類型 空	移動力 7	運動性 80	
裝甲 1300	限界 330	體積 M	空 A	陸 C	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 變形	

名稱 ZZ高達(ZZガンダム)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 5000
HP 4200	EN 130	類型 陸	移動力 5	運動性 110	
裝甲 1300	限界 380	體積 M	空 B	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 1	特殊能力 BEAM COAT、變形、分離	

名稱 G堡壘(Gフォートレス)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 5000
HP 4200	EN 130	類型 空	移動力 7	運動性 120	
裝甲 1200	限界 390	體積 M	空 A	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 BEAM COAT、變形、分離	

名稱 CORE FIGHT ZZ(コアファイターZZ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 1000
HP 1500	EN 90	類型 空	移動力 8	運動性 150	
裝甲 600	限界 420	體積 S	空 A	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無	

名稱 FULL ARMOR ZZ高達(フルアーマーZZガンダム)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6000
HP 5500	EN 160	類型 陸	移動力 7	運動性 125	
裝甲 1900	限界 430	體積 M	空 B	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 1	特殊能力 BEAM COAT、變形、分離	

名稱 G堡壘(Gフォートレス)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 5000
HP 5500	EN 160	類型 空	移動力 8	運動性 135	
裝甲 1800	限界 440	體積 M	空 A	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數	特殊能力 BEAM COAT、變形、分離	

名稱 瑞沙(ズサ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 2400
HP 3000	EN 90	類型 陸	移動力 4	運動性 90	
裝甲 1200	限界 350	體積 M	空 B	陸 B	海 C
宇 B	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 R・扎查(R・ジャジャ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 4000
HP 4000	EN 110	類型 陸	移動力 6	運動性 110	
裝甲 1500	限界 380	體積 M	空 B	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 達拉辛(ドライセン)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 5000
HP 5000	EN 110	類型 陸	移動力 5	運動性 95	
裝甲 1600	限界 390	體積 M	空 B	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 哈瑪・哈曼(ハンマ・ハンマ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 11000
HP 4500	EN 100	類型 陸	移動力 6	運動性 110	
裝甲 1600	限界 390	體積 M	空 B	陸 B	海 C
宇 B	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 達希魯夫(ドーベン・ウルフ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 14000
HP 6500	EN 6500	類型 180	移動力 6	運動性 115	
裝甲 2000	限界 430	體積 M	空 B	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 京麥古(ゲーマルク)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 16000
HP 12000	EN 250	類型 陸	移動力 5	運動性 125	
裝甲 2200	限界 430	體積 M	空 B	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 波雷I世專用卡碧尼(キュベレイMK-II)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 4000
HP 4800	EN 120	類型 陸	移動力 6	運動性 120	
裝甲 1500	限界 350	體積 M	空 A	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 波雷II世專用卡碧尼(キュベレイMK-II)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 4000
HP 4800	EN 120	類型 陸	移動力 6	運動性 120	
裝甲 1500	限界 350	體積 M	空 A	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 京密煞(クイン・マンサ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 27000
HP 20000	EN 200	類型 陸	移動力 5	運動性 130	
裝甲 2200	限界 440	體積 L	空 A	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 I-FIELD	

名稱 安多拉(エンドラ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 15000
HP 15000	EN 270	類型 空	移動力 5	運動性 60	
裝甲 1600	限界 360	體積 LL	空 B	陸 —	海 —
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無	

名稱 古華達(グワダン)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 50000
HP 40000	EN 280	類型 空	移動力 5	運動性 50	
裝甲1800	限界 360	體積 LL	空 B	陸 —	海 —
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 格魯斯J(ガルスJ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 3400
HP 3400	EN 100	類型 陸	移動力 4	運動性 90	
裝甲 1300	限界 360	體積 M	空 B	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	

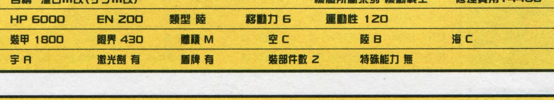
名稱 龍飛(バウ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 3600
HP 4800	EN 120	類型 陸	移動力 6	運動性 100	
裝甲 1500	限界 390	體積 M	空 B	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 變形	

名稱 加煞D(ガザD)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 14000
HP 3000	EN 160	類型 陸	移動力 5	運動性 80	
裝甲 1400	限界 380	體積 M	空 C	陸 C	海 C
	宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形

名稱 加煞D MA(ガザD)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 14000
HP 3000	EN	類型 空地中	移動力 7	運動性 90	
裝甲 1100	限界 390	體積 M	空 C	陸 C	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 變形	

名稱 渣古III(ザクIII)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 12000
HP 5000	EN 170	類型 陸	移動力 5	運動性 105	
裝甲 1600	限界 400	體積 M	空 C	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	





名稱 渣古III改(ザクIII改)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用14400	
HP 6000	EN 200	類型 陸	移動力 6	運動性 120	
裝甲 1800	限界 430	體積 M	空 C	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 ν高達(νガンダム)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用6000	
HP 4000	EN 110	類型 陸	移動力 7	運動性 120	
裝甲 1200	限界 400	體積 M	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 1	特殊能力 I-FIELD	

名稱 ν高達HWB裝姝型(νガンダムHWB裝姝型)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 8000	
HP 5000	EN 120	類型 陸	移動力 8	運動性 130	
裝甲 1800	限界 410	體積 M	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 1	特殊能力 I-FIELD	

名稱 靈格斯BWS(リ・ガズィBWS)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 3000	
HP 3500	EN 90	類型 空	移動力 6	運動性 110	
裝甲 1200	限界 340	體積 M	空 A	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 分離	

名稱 靈格斯(リ・ガズィ)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 3000	
HP 3500	EN 90	類型 陸	移動力 5	運動性 110	
裝甲 1100	限界 340	體積 M	空 B	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 積根(ジェガン)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 1800	
HP 3400	EN 90	類型 陸	移動力 5	運動性 90	
裝甲 1100	限界 300	體積 M	空 B	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 4	特殊能力 無	

名稱 居勒・德卡(ギラ・ドガ)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 2200	
HP 4400	EN 110	類型 陸	移動力 5	運動性 110	
裝甲 1500	限界 350	體積 M	空 C	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 尼斯專用居勒・德卡(ギラ・ドガ)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 3000	
HP 4600	EN 110	類型 陸	移動力 6	運動性 110	
裝甲 1500	限界 360	體積 M	空 C	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 乍德・德卡(ヤクト・ドーガ)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6600	
HP 5200	EN 130	類型 陸	移動力 6	運動性 120	
裝甲 1500	限界 350	體積 M	空 C	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 姬絲專用乍德・德卡(ヤクト・ドーガ)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6400	
HP 5200	EN 130	類型 陸	移動力 6	運動性 120	
裝甲 1500	限界 350	體積 M	空 C	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 α・亞索龍(α・アジール)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 28000	
HP 22000	EN 180	類型 空	移動力 8	運動性 115	
裝甲 2000	限界 450	體積 LL	空 C	陸 —	海 —
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 I-FIELD	

名稱 沙煞比(サザビー)			機體所屬系列 機動戰宜	修理費用 7000	
HP 5500	EN 130	類型 陸	移動力 7	運動性 120	
裝甲 1500	限界 420	體積 M	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍	盾牌	裝部件數 2	特殊能力	

名稱 尼路拿(レウルーラ)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 40000	
HP 39000	EN 280	類型 空	移動力 6	運動性 80	
裝甲 2200	限界 300	體積 LL	空 B	陸 —	海 —
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無	

名稱 高達F90V(ガンダムF90V)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6200	
HP 3800	EN 120	類型 陸	移動力 7	運動性 120	
裝甲 1200	限界 400	體積 M	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 3	特殊能力 分身	

名稱 高達F91(ガンダムF91)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6400	
HP 3900	EN 140	類型 陸	移動力 7	運動性 120	
裝甲 1300	限界 400	體積 M	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 分身	

名稱 維娜・基娜(ビギナ・ギナ)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 5400	
HP 3800	EN 110	類型 1	移動力 7	運動性 110	
裝甲 1300	限界 400	體積 M	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 拉夫利西亞(ラフレシア)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 17000	
HP 38000	EN 280	類型 空	移動力 6	運動性 100	
裝甲 2200	限界 410	體積 M	空 C	陸 —	海 —
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數1	特殊能力 I-FIELD	



名稱 維嘉・基洛斯(ベルガ・ギロス)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 4600	
HP 3000	EN 110	類型 陸	移動力 7	運動性 100	
裝甲 1600	限界 360	體積 M	空 B	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	



名稱 黑維嘉・基洛斯(ベルガ・ギロス)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 5000	
HP 3400	EN 110	類型 陸	移動力 7	運動性 115	
裝甲 1600	限界 360	體積 M	空 B	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	



名稱 維嘉・達拉斯(ベルガ・ダラス)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 5000	
HP 3600	EN 120	類型 陸	移動力 7	運動性 110	
裝甲 1700	限界 370	體積 M	空 B	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	



名稱 V高達[Vガンダム]			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 2000	
HP 2900	EN 90	類型 空陸	移動力 5	運動性 105	
裝甲 1100	限界 350	體積 M	空 A	陸 B	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 分離	



名稱 TOP FIGHTER V(トップファイターV)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 2000	
HP 1900	EN 90	類型 空	移動力 7	運動性 110	
裝甲 800	限界 355	體積 S	空 A	陸 B	海 B
宇 A	激光劍	盾牌	裝部件數 2	特殊能力	



名稱 CORE FIGHTER V(コアファイターV)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 2000	
HP 1200	EN 50	類型 空	移動力 7	運動性 135	
裝甲 450	限界 375	體積 S	空 A	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	



名稱 V DASH高達(Vダッシュガンダム)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 2500	
HP 3000	EN 90	類型 空陸	移動力 6	運動性 115	
裝甲 1300	限界 340	體積 M	空 A	陸 B	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 分離	



名稱 TOP FIGHTER VD(トップファイターVD)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 2500	
HP 2000	EN 90	類型 空	移動力 7	運動性 120	
裝甲 800	限界 355	體積 S	空 A	陸 B	海 B
宇 A	激光劍 無	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 分離	



名稱 CORE FIGHTER VD(コアファイターVD)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 2500	
HP 1200	EN 50	類型 空	移動力 7	運動性 140	
裝甲 450	限界 375	體積 S	空 A	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	



名稱 V2高達(V2ガンダム)			機體所屬系列 機動戰,1	修理費用 5000	
HP 3000	EN 100	類型 空陸	移動力 7	運動性 125	
裝甲 1200	限界 410	體積 M	空 A	陸 A	海 A
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 1	特殊能力 分身、分離	



名稱 V2 ASSAULT高達(V2アサルトガンダム)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 5000	
HP 3500	EN 100	類型 空陸	移動力 7	運動性 120	
裝甲 1600	限界 390	體積 M	空 A	陸 B	海 B
宇 A	激光劍	盾牌	裝部件數 1	特殊能力 I-FIELD、分身、分離	



名稱 V2 BUSTER高達(V2バスターガンダム)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 5000	
HP 4000	EN 100	類型 空陸	移動力 8	運動性 115	
裝甲 1100	限界 435	體積 M	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 1	特殊能力 分身、分離	



名稱 V2 ASSAULTBUSTER高達(V2アサルトバスターガンダム)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 5000	
HP 4600	EN 120	類型 空陸	移動力 6	運動性 110	
裝甲 1300	限界 400	體積 M	空 A	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 1	特殊能力 I-FIELD、分身、分離	



名稱 CORE FIGHTER V2(コアファイターV2)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 5000	
HP 1300	EN 90	類型 空	移動力 9	運動性 155	
裝甲 500	限界 435	體積 S	空 A	陸 —	海 —
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 I-FIELD、分身	

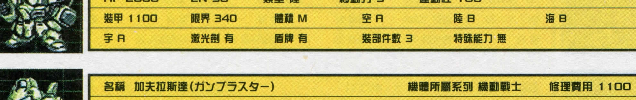


名稱 V高達H(Vガンダムヘキサ)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 2000	
HP 2900	EN 90	類型 空陸	移動力 5	運動性 105	
裝甲 1100	限界 350	體積 M	空 A	陸 B	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 分離	



名稱 TOP FIGHTER VH(トップファイターVH)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 2000	
HP 1900	EN 90	類型 空	移動力 7	運動性 110	
裝甲 800	限界 350	體積 S	空 A	陸 B	海 B
宇 A	激光劍 無	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 分離	

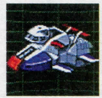
名稱 CORE FIGHTER VH(コアファイターVH)			機體所屬系列 機動戰士	修理費用 2000	
HP 1200	EN 50	類型 空	移動力 7	運動性 135	
裝甲 450	限界 375	體積 S	空 A	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	

名稱 加爾斯(ガンイージ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 1000
HP 2800	EN 90	類型 陸	移動力 5	運動性 100	
裝甲 1100	限界 340	體積 M	空 A	陸 B	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 3	特殊能力 無	



名稱 加夫拉斯達(ガンブラスター)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 1100
HP 3000	EN 100	類型 空陸	移動力 6	運動性 110	
裝甲 1200	限界 350	體積 M	空 A	陸 B	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 3	特殊能力 無	



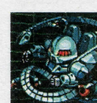
名稱 哈華度古(ホワイトアーク)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6000
HP 4000	EN 140	類型 空	移動力 6	運動性 80	
裝甲 1200	限界 340	體積 M	空 A	陸 B	海 B
宇 A	激光劍 無	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 補給裝置、修理裝置	



名稱 歌迪奧(コンティオ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 3100
HP 4500	EN 160	類型 空陸	移動力 7	運動性 90	
裝甲 1400	限界 370	體積 M	空 A	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	



名稱 斯哥(シャッコー)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 2400
HP 1800	EN 80	類型 空陸	移動力 5	運動性 80	
裝甲 900	限界 350	體積 M	空 A	陸 B	海 C
宇 B	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	



名稱 度古拿(ドッゴーラ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 20000
HP 22000	EN 220	類型 空水	移動力 7	運動性 70	
裝甲 1600	限界 360	體積 LL	空 C	陸 —	海 A
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力HP回復(大)	



名稱 蘇洛亞度(ゾロアット)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 3000
HP 2000	EN 90	類型 陸	移動力 6	運動性 90	
裝甲 9000	限界 390	體積 M	空 C	陸 C	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 1	特殊能力 無	



名稱 利加路(リカール)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 16000
HP 8000	EN 190	類型 空	移動力 7	運動性 80	
裝甲 1800	限界 380	體積 L	空 A	陸 A	海 C
宇 C	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	



名稱 基度拿夫(ゲドラフ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6000
HP 5000	EN 130	類型 空陸	移動力 6	運動性 110	
裝甲 1500	限界 320	體積 M	空 A	陸 A	海 A
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 1	特殊能力 無	



名稱 沙力古(ザンネック)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 16000
HP 25000	EN 290	類型 空	移動力 7	運動性 140	
裝甲 2200	限界 460	體積 M	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 I-FIRLD	



名稱 歷高・斯哥(リグ・シャッコー)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 3600
HP 3800	EN 100	類型 陸	移動力 7	運動性 115	
裝甲 1200	限界 370	體積 M	空 C	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 1	特殊能力 無	



名稱 歷高・哥迪奧(リグ・コンティオ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 20000
HP 18000	EN 170	類型 空陸	移動力 8	運動性 130	
裝甲 1800	限界 420	體積 M	空 A	陸 A	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 1	特殊能力 無	



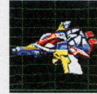
名稱 亞度拿斯迪亞(アドラステア)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 36000
HP 30000	EN 300	類型 空水陸	移動力 6	運動性 80	
裝甲 1800	限界 320	體積 LL	空 A	陸 A	海 A
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無	



名稱 古度拿達(ゴトラタン)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 24000
HP 17000	EN 280	類型 空陸	移動力 8	運動性 145	
裝甲 2200	限界 460	體積M	空 A	陸 A	海 B
宇 A	激光劍 無	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	



名稱 WING高達(ウイングガンダム)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 4000
HP 3300	EN 140	類型 陸	移動力 6	運動性 125	
裝甲 1600	限界 380	體積 M	空 B	陸 A	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 變形	



名稱 WING高達・鳥形態(ウイングガンダム・バード形態)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 4000
HP 3300	EN 140	類型 空	移動力 8	運動性 135	
裝甲 1400	限界 390	體積 M	空 A	陸 B	海 B
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形	



名稱 WING零式高達(ウイングガンダムゼロ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6000
HP 3400	EN 200	類型 空陸	移動力 6	運動性 135	
裝甲 1700	限界 400	體積 M	空 B	陸 A	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 ZERO SYSTEM、變形	



名稱 WING零式高達・飛鳥形態(ウイングガンダムゼロ・ネオバード形態)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6000
HP 3400	EN 200	類型 空	移動力 8	運動性 145	
裝甲 1600	限界 410	體積 M	空 A	陸 B	海 B
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 ZERO SYSTEM、變形	



名稱 WING零式高達改(ウイングガンダムゼロカスタム)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6500
HP 3500	EN 220	類型 空陸	移動力 9	運動性 140	
裝甲 1800	限界 420	體積 M	空 A	陸 A	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 ZERO SYSTEM、I-FIELD	



名稱 死神高達(ガンダムデスサイズ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 4000
HP 3200	EN 100	類型 陸	移動力 6	運動性 110	
裝甲 1500	限界 360	體積 M	空 B	陸 A	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 BEAM COAT、分身	



名稱 死神高達強化版(ガンダムデスサイズヘル)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 5000
HP 3300	EN 110	類型 陸	移動力 6	運動性 120	
裝甲 1600	限界 380	體積 M	空 B	陸 A	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 I-FIELD、分身	



名稱 死神高達改(ガンダムデスサイズヘルカスタム)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6000
HP 3400	EN 120	類型 陸	移動力 7	運動性 130	
裝甲 1700	限界 400	體積 M	空 A	陸 A	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 I-FIELD、分身	



名稱 沙漠高達(ガンダムサンドロック)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 4000
HP 3300	EN 90	類型 陸	移動力 6	運動性 105	
裝甲 1700	限界 360	體積 M	空 B	陸 A	海 B
宇 C	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 3	特殊能力 無	



名稱 沙漠高達改(ガンダムサンドロック改)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 5000
HP 3400	EN 100	類型 陸	移動力 7	運動性 115	
裝甲 1800	限界 380	體積 M	空 B	陸 A	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 3	特殊能力 無	



名稱 沙漠高達特別版(ガンダムサンドロックカスタム)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6000
HP 3500	EN 110	類型 陸	移動力 8	運動性 125	
裝甲 1900	限界 400	體積 M	空 A	陸 A	海 A
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 3	特殊能力 無	



名稱 武裝高達(ガンダムヘビーアームズ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 4000
HP 3500	EN 110	類型 陸	移動力 6	運動性 100	
裝甲 1400	限界 350	體積 M	空 A	陸 A	海 C
宇 C	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 3	特殊能力 無	



名稱 武裝高達改(ガンダムヘビーアームズ改)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 5000
HP 3600	EN 120	類型 陸	移動力 6	運動性 110	
裝甲 1500	限界 370	體積 M	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 3	特殊能力 無	



名稱 武裝高掛特別版(ガンダムヘビーアームズカスタム)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6000
HP 3700	EN 130	類型 陸	移動力 7	運動性 120	
裝甲 1600	限界 390	體積 M	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 3	特殊能力 無	



名稱 神龍高達(シェンロンガンダム)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 4000
HP 3600	EN 100	類型 陸	移動力 5	運動性 115	
裝甲 1500	限界 350	體積 M	空 A	陸 A	海 B
宇 B	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	



名稱 雙龍高達(アルトロンガンダム)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 5000
HP 3700	EN 110	類型 陸	移動力 5	運動性 125	
裝甲 1600	限界 370	體積 M	空 A	陸 A	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	



名稱 雙龍高達特別版(アルトロンガンダムカスタム)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6000
HP 3800	EN 120	類型 陸	移動力 6	運動性 135	
裝甲1700	限界 400	體積 M	空 A	陸 A	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	



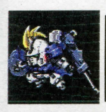
名稱 惡魔高達(ガンダムエピオン)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 7000
HP 6000	EN 140	類型 空陸	移動力 6	運動性 125	
裝甲 1800	限界 430	體積 M	空 A	陸 A	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 1	特殊能力 ZERO SYSTEM、變形	



名稱 惡魔高達・鳥形態(ガンダムエピオン・バード形態)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 7000
HP 6000	EN 140	類型 空	移動力 9	運動性 135	
裝甲 1600	限界 440	體積 M	空 A	陸 B	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 1	特殊能力 ZERO SYSTEM、變形	



名稱 多魯基斯(トールギス)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6500
HP 8000	EN 130	類型 空陸	移動力 8	運動性 110	
裝甲 1800	限界 350	體積 M	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	



名稱 多魯基斯II(トールギスII)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6500
HP 19000	EN 140	類型 空陸	移動力 8	運動性 130	
裝甲 2000	限界 450	體積 M	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	



名稱 多魯基斯III(トールギスIII)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6500
HP 20000	EN 150	類型 空陸	移動力 9	運動性 130	
裝甲 2000	限界 450	體積 M	空 A	陸 A	海 B
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無	



名稱 利奧(リーオー)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 4000
HP 2000	EN 90	類型 陸	移動力 5	運動性 90	
裝甲 1200	限界 320	體積 M	空 B	陸 B	海 C
宇 B	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	



名稱 艾亞利斯(エアリーズ)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 4000
HP 2700	EN 90	類型 空陸	移動力 5	運動性 100	
裝甲 1300	限界 340	體積 M	空 A	陸 B	海 C
宇 C	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	



名稱 韋依艾度(ヴァイエイト)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 24000
HP 12000	EN 160	類型 陸	移動力 5	運動性 115	
裝甲 1800	限界 380	體積 M	空 C	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	



名稱 馬利古利斯(メリクリウス)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 24000
HP 14000	EN 140	類型 陸	移動力 5	運動性 125	
裝甲 2200	限界 390	體積 M	空 C	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 I-FIELD	



名稱 多拉斯(トーラス)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6800
HP 4000	EN 100	類型 陸	移動力 5	運動性 100	
裝甲 1500	限界 350	體積 M	空 B	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 4	特殊能力 變形	



名稱 多拉斯・飛行型態(トーラス・飛行形態)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 6800
HP 4000	EN 100	類型 空	移動力 7	運動性 110	
裝甲 1400	限界 350	體積 M	空 A	陸 B	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 4	特殊能力 變形	



名稱 奈依專用多拉斯(トーラスMD)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 9600
HP 6000	EN 130	類型 陸	移動力 5	運動性 120	
裝甲 1700	限界 360	體積 M	空 B	陸 B	海 C
宇 B	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形	



名稱 奈依專用多拉斯・飛行形態(トーラスMD・飛行形態)				機體所屬系列 機動戰士	修理費用 9600
HP 6000	EN 130	類型 空	移動力 7	運動性 130	
裝甲 1600	限界 380	體積 M	空 B	陸 B	海 C
宇 B	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形	



名稱 聖霸(ダンバイン)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 3000
HP 2000	EN 90	類型 空陸	移動力 6	運動性 125	
裝甲 1200	限界 390	體積 S	空 A	陸 B	海 A
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 3	特殊能力 柯拿防護罩、分身	



名稱 度圖用聖霸(黒ダンバイン)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 3000
HP 2400	EN 90	類型 空陸	移動力 6	運動性 120	
裝甲 1200	限界 3800	體積 S	空 A	陸 B	海 A
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 3	特殊能力 柯拿防護罩、分身	



名稱 翼霸(ビルバイン)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 4000
HP 2200	EN 100	類型 空陸	移動力 6	運動性 135	
裝甲 1300	限界 400	體積 S	空 A	陸 B	海 A
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 柯拿防護罩、分身、變形	



名稱 翼霸・飛行形態(ウイングキャリバー)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 4000
HP 2200	EN 100	類型 空	移動力 8	運動性 145	
裝甲 1200	限界 410	體積 S	空 A	陸 B	海 A
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 柯拿防護罩、分身、變形	



名稱 迷彩翼霸(ビルバイン)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 4000
HP 2800	EN 130	類型 空陸	移動力 6	運動性 145	
裝甲 1600	限界 440	體積 S	空 A	陸 A	海 A
宇 A	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 柯拿防護罩、分身、變形	



名稱 迷彩翼霸・飛行形態(ウイングキャリバー)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 4000
HP 2800	EN 130	類型 空	移動力 8	運動性 155	
裝甲 1500	限界 450	體積 S	空 A	陸 A	海 A
宇A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 柯拿防護罩、分身、變形	

名稱 保捷(ボチューン)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 2400
HP 2100	EN 80	類型 空陸	移動力 6	運動性 120	
裝甲 1100	限界 370	體積 S	空 A	陸 B	海 B
宇 B	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 3	特殊能力 柯拿防護罩、分身	



名稱 多拉姆羅(ドラムロ)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 3400
HP 2500	EN 80	類型 空陸	移動力 5	運動性 100	
裝甲 1200	限界 300	體積 S	空 B	陸 B	海 B
宇 C	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 柯拿防護罩、分身	



名稱 雷布蘭根(レプラカーン)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 9000
HP 3500	EN 130	類型 空陸	移動力 5	運動性 110	
裝甲 1300	限界 360	體積 S	空 A	陸 B	海 B
宇 C	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 柯拿防護罩、分身	



名稱 HYPER雷布蘭根(ハイパーレプラカーン)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 24000
HP 35000	EN 180	類型 空陸	移動力 5	運動性 90	
裝甲 1800	限界 3900	體積 LL	空 A	陸 A	海 A
宇 B	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 柯拿防護罩、分身	



名稱 巴斯多魯(バストール)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 5800
HP 3000	EN 120	類型 空陸	移動力 5	運動性 110	
裝甲 1000	限界 410	體積 S	空 A	陸 B	海 B
宇 B	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 柯拿防護罩、分身	



名稱 蘭依尼古(ライネック)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 5000
HP 5900	EN 140	類型 空陸	移動力 6	運動性 115	
裝甲 1500	限界 410	體積 S	空 A	陸 B	海 A
宇 B	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 柯拿防護罩、分身	



名稱 比亞尼斯(ビアレス)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 4400
HP 4500	EN 150	類型 空陸	移動力 5	運動性 120	
裝甲 1300	限界 390	體積 S	空 A	陸 B	海 A
宇 B	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 柯拿防護罩、分身	



名稱 比比拿(ブブリィ)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 5600
HP 9800	EN 250	類型 空	移動力 7	運動性 120	
裝甲 1700	限界 440	體積 M	空 A	陸 B	海 B
宇 C	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 柯拿防護罩、分身	



名稱 瑞華士(ズワァース)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 6000
HP 6500	EN 200	類型 空陸	移動力 5	運動性 120	
裝甲 1600	限界 410	體積 S	空 A	陸 B	海 B
宇 C	激光劍 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 柯拿防護罩、分身	



名稱 史布利根(スプリガン)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 22000
HP 12000	EN 260	類型 空	移動力 6	運動性 110	
裝甲 1800	限界 410	體積 L	空 A	陸 B	海 B
宇 C	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 柯拿防護罩	



名稱 古拉加蘭(グラン・ガラン)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 26000
HP 16000	EN 220	類型 空	移動力 6	運動性 55	
裝甲 1300	限界 300	體積 LL	空 A	陸 B	海 B
宇 B	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 柯拿防護罩	



名稱 哥拉奧(ゴラオン)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 24000
HP 12000	EN 210	類型 空	移動力 6	運動性 60	
裝甲 1200	限界 310	體積 LL	空 A	陸 B	海 B
宇 B	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 柯拿防護罩	



名稱 威路・華布斯(ウィル・ウィプス)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 32000
HP 45000	EN 300	類型 空	移動力 5	運動性 60	
裝甲 2400	限界 360	體積 LL	空 A	陸 B	海
宇 B	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 柯拿防護罩	



名稱 基亞・格靈古(ゲア・ガリング)				機體所屬系列 聖戰士	修理費用 30000
HP 43000	EN 320	類型 空	移動力 5	運動性 65	
裝甲 2300	限界 350	體積 LL	空 A	陸 B	海 C
宇 B	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 柯拿防護罩	



名稱 無敵鋼人泰坦3(ダイターン3)				機體所屬系列 泰坦3	修理費用 9000
HP 9000	EN 200	類型 空陸	移動力 6	運動性 100	
裝甲 1800	限界 380	體積 LL	空 A	陸A	海C
宇A	激光劍 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 變形、分離	



名稱 泰坦戰機(ダイファイター)				機體所屬系列 泰坦3	修理費用 9000
HP 9000	EN 200	類型 空	移動力 7	運動性 110	
裝甲 1700	限界 390	體積 L	空 A	陸 C	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形、分離	

名稱 泰坦戰車(ダイタンク)				機體所屬系列 泰坦3	修理費用 9000
HP 9000	EN 200	類型 陸	移動力 5	運動性 90	
裝甲 1900	限界 370	體積 L	空 B	陸 A	海 A
宇 C	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形、分離	

名稱 泰坦飛車(マッハアタッカー)				機體所屬系列 泰坦3	修理費用 1000
HP 1600	EN 90	類型 空	移動力 8	運動性 140	
裝甲 1000	限界 400	體積 S	空 A	陸 A	海 C
宇 A	激光劍 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無	



CM HOUR

Text by MS



好嗎？遊戲誌的《CM HOUR》到今時今日終於復活了！點解？因為今次收到不少獨家「正」遊戲CM，由於這些CM只能在日本看到，再加上頗為有趣，所以既然收到「好o野」，當然第一時間為大家報導，好！廢話少說！去片！

SAKURA大戰（Dreamcast Ver.1）

今次的DC版《SAKURA大戰》CM共有兩個，其中一個Version與SS版的相差不多，所以便不再刊登，而這個新Version除了將各角色所代表的花來作襯托外，還順便為日後的《SAKURA大戰2》和《3》買廣告，倒算不錯。



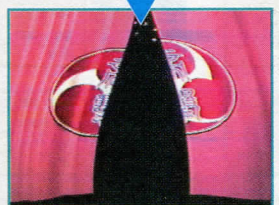
◆SAKURA大戰…



◆艾蓮絲：SAKURA大戰…



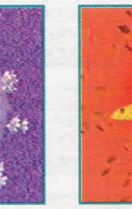
◆紅蘭：開始！



◆開幕！



◆瑪利亞：再一個…



◆加奈：2000年6月/2000年7月



◆SAKURA：又…



◆堇：誰都不知…



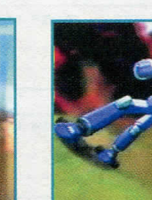
◆SAKURA大戰來了！

Rockman Dash 2 偉大之遺產

今次CAPCOM的《Rockman Dash 2》的CM，卻用動畫來製作，還有原史奈的歌星作陪襯，不位知道日本會不會為它製作動畫呢？




◆HI！我是ROCK…



◆前進！



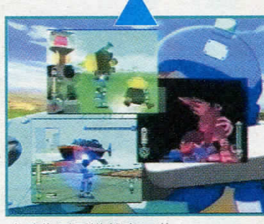
◆我閃！



◆我在這兒…



◆那是…



◆讓你看看遊戲畫面啦！



◆開砲！



◆全導彈發射！



◆你…



◆哥布：還有我們啊！

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

6月

日期	遊戲	廠商	售價	類型
1日	■SPIKE LIBRARY#001 FIRE PROFESSIONAL WRESTLING G	SPIKE	2800日圓	SPT
	■日物SELECT VOL.2元祖FAMILY麻雀	日本物產	2800日圓	ETC
	■PACHI是獅子2	HACK VALLEY	5200日圓	SLG
	BEST PRICE黑之十三	TONKIN HOUSE	2500日圓	AVG
	ACONCAGUA	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	AVG
	Dance Dance Revolution 3rd MIX	KONAMI	OPEN價格	SLG
	F1 2000	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	RAC
	VAULE 1500 DOUBLE EAGLE	SUNSOFT	1500日圓	SLG
	MARU安SERIES4海底大戰爭	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	STG
	鈴物語	CAPCOM	4800日圓	RPG

CAPCOM一直以來都是以格鬥遊戲和動作冒險遊戲而聞名，不過最近她也很積極推出其他類型的遊戲，例如早前就有BOARD GAME《GAIA MASTER》，而本作《鈴物語》則是CARD GAME式的RPG！遊戲中的戰鬥全都是以CARD BATTLE進行，而且還會有不少日本童話故事的人物登場！

日期	遊戲	廠商	售價	類型
8日	■必殺PACHISLOT STATION 9	SUNSOFT	4900日圓	SLG
	COMBI麻雀WITH幻影月夜人物	GEAPUS	2800日圓	TAB
15日	四季之BASS釣魚	VISIT	1980日圓	SPT
	Salary Man金太郎THE GAME	BANDAI	3800日圓(暫定)	AVG
	綠野仙蹤～ANOTHER WORLD～RUNGRUNG	AFFECT	3000日圓	AVG
	COLORFUL LOGIC	ASTRON	1800日圓	PUZ
22日	BRAND×BRAND <合成RPG>	TONKIN HOUSE	5800日圓	RPG
	THE心理GAME 7	VISIT	1500日圓	ETC
	J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS	ASK	4800日圓	ACT
	BLASTER MASK	SUNSOFT	5800日圓	STG
	TATIO2000 SERIES G DARIUS	TAITO	2000日圓	STG
	TATIO2000 SERIES	TAITO	2000日圓	不詳
	我的暑假	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	自我中心派～一發勝負！～	GAME ARTS	1980日圓	TAB
	★PUNCH THE MONKEY! GAME EDITION(暫稱)	BANDAI	5800日圓	不詳
29日	■實技麻雀～這就是天和？～	SPIKE	4800日圓	TAB
	■必殺PACHINICO STATION NOW4 我係熱血冒險王	SUNSOFT	2800日圓	SLG
	■MACROSS PLUS GAME EDITION	翔泳社	6800日圓	STG
	SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	Superlite 1500 Series DEEP FREEZE	SUCCESS	1500日圓	不詳
	SuperLite 1500 Series QUIZ MASTER RED	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series QUIZ MASTER BLUE	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series QUIZ MASTER YELLOW	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series數獨 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	BLASTER MASTER	SUNSOFT	5800日圓	STG
	Wu Tang	SUCCESS	4800日圓	FIG
	小王國物語ELTORIA	KSS	4800日圓(預定)	RPG
	BISHIBASHI SPECIAL 3 ～STEP CHAMP～	KONAMI	OPEN價格	ETC
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LOVE GAMES～WAIWAI TENNIS～	HUMSTAR	1500日圓	SPT
	ELDER GATE	KONAMI	OPEN價格	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HUMSTAR	1500日圓	STG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES EGG	HUMSTAR	1500日圓	不詳
	MAJOR WAVE 1500 SERIES MASTER OF MONSTERS	～破曉之覽者們～	1500日圓	SLG
	MR DRILLER	NAMCO	4800日圓	PUZ
	機動戰士GUNDAM基力之野望 自護之系譜 攻略指令書	BANDAI	2800日圓	SLG
	VANDEL HEARTS 2～天上之門～	KONAMI	OPEN價格	RPG
	IDEA FACTORY COLLECTION SPECTRE FORCE	IDEA FACTORY	2800日圓	不詳
	IDEA FACTORY COLLECTION MONSTER KOMPUWORD	IDEA FACTORY	2800日圓	不詳
	我要作曲～Dance Remix編～	VING KIDS	3200日圓	SLG
	★StudyQuest計算島之大冒險	志學社	5800日圓	ETC
下旬	■一仙界大戰～仙界傳封神演義	BANDAI	5800日圓	RPG
	BEST版 釣道 ～溪流・湖編～	ESCOT	2800	SPT
	POCKET DIGIMON WORLD(暫稱)	BANDAI	5800日圓	AVG
	在哪裏也有蒼龍2	VEC	3800日圓(預定)	ETC
6月	■Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	■Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱門PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	■Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	PERSONA 2罰	ATLUS	6800日圓	RPG
	PERSONA 2罰 精裝版	ATLUS	9800日圓	RPG
	PACHISLOT帝王6	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	大江戶風水因果律 花火2	魔法	5800日圓	SLG
	KILLER BASS	魔法	5800日圓	SPT
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	PARA！PRO JUNIOR COLLECTION	日本TELENET	3200日圓	SLG
	手機・EDIT	INCREMENT P	5800日圓	ETC

7月

日期	遊戲	廠商	售價	類型
6日	■SPIKE LIBRARY#002 COLIN McRAE RALLY	SPIKE	2800日圓	RAC
	■RC GO!	TAITO	5800日圓	RAC
	LAGNACURE LEGEND	ARTDINK	4800日圓	SLG
	ARTDINK BEST CHOICE LAGNACURE	ARTDINK	2800日圓	SLG
	水之花道	PONY CANYON	6800日圓	ETC
	大盜伍右衛門~綾繁一家之黑影~	KONAMI	價格未定	ACT
	BASS TRICK WAKE BOARDING	METRO	4800日圓	SPG
	蟲太郎	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	ACT
7日	■FINAL FANTASY IX	SQUARE	7800日圓	RPG



SQUARE最近作出一個極之異例的舉動，她宣佈將《FINAL FANTASY IX》的發售日提前一個星期！有江湖傳聞SQUARE此舉是為了向KONAMI報復她在《劇空間職業棒球》上因為球員資料的使用權問題一事上的損失，但無論如何，相信不少讀者對此都會十分歡迎的！

日期	遊戲	廠商	售價	類型
13日	★GGS2000 SERIES ALMOLIN'S	ACCLAIM JAPAN	2000日圓	不詳
	■稻川淳二 深夜中之計	VISIT	4800日圓	AVG
	■SIMPLE 1500 SERIES VOL 29釣魚	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	■SIMPLE 1500 SERIES VOL 31 THE SOUND NOVEL	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	加油日本！奧運2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
	日本相撲協會公認 國技大相撲(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	SPT
	Monkey Magic	SUNSOFT	4800日圓	ACT
	遊戲王 DUEL MONSTERS 被封印之記憶(KONAMI THE BEST)	KONAMI	價格未定	TAB
	CINEMA 英會話 ~愛之盡頭~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CINEMA 英會話 ~嵐之丘~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CINEMA 英會話 ~INTERCEPTOR~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CINEMA 英會話 ~ZOMBIE~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CINEMA 英會話 ~不能去天國的爸爸~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CHINEMA 英會話 ~BOYS LIFE~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	★～東京魔人學園傳奇 人之章～東京魔人學園劍風帖續卷	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG
19日	PACHISLOT ARUZE王國3	ARUZE	5800日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series THE TETRIS	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series DESSEMO KIDSZ！	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series MEMORIES OFF	SUCCESS	1500日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series LITHOBSER ASS	SUCCESS	1500日圓	AVG
	★實況POWERFUL職業棒球2000開幕版	KONAMI	OPEN價格	SPT
	★必殺PACHISLOT STATION 4	SUNSOFT	4800日圓	SLG
20日	■PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!感覺SENSATION	PANDORA BOX	1980日圓	AVG
27日	■beatmania BEST HITS	KONAMI	OPEN價格	SLG
	■TWILLIGHT SYMPTOM ～再會～	SPIKE	5800日圓	AVG
	MAJOR WAVE SERIES 大運動會 GTO	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES魔法少女PRETTY SAMMY	HUMSTAR	1500日圓	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES ACID	HUMSTAR	1500日圓	不詳
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.01轉車指南2000年版	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.02家庭風水	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.03性名判斷	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.04料理 定番料理菜單	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	MARU安SERIES 5 RECIPRO RACE 5000	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	RAC
	THE・音樂指揮家	GLOBAL A ENTERTINMNET	4800日圓	ETC
	THE・音樂指揮家(遙控制器版)	GLOBAL A ENTERTINMNET	7800日圓	ETC
	GUITAR FREAKS(KONAMI THE BEST)	KONAMI	OPEN價格	SLG
	HYPER VOLUME 2800 HYPER PACHINKO	KONAMI	OPEN價格	SLG
	POP'N MUSIC ANIMATION MELODY(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	ETC
	BAROQUE SYMPTOM	SPIKE	3800日圓	ETC
	★beatmania featuring DREAMS COME TURE	KONAMI	OPEN價格	SLG
	★PRINCESS MAKER GO!GO! PRINCESS(廉價版)	J・WING	SLG	
上旬	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	4800日圓	TAB
7月	■CITY BRAVO～BUSINESS篇	ASTRON	5800日圓	SLG
	PACHISCOT帝王W	MEDIA ENTERTAINMENT	3980日圓	SLG
	★Best of Best PACHISCOT帝王2	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	★SUPER BASS FISHING普及版	MEDIA RING	1500日圓	SPT

8月

日期	遊戲	廠商	售價	類型
3日	■STREET BOARDERS 2	Micro Cabin	5800日圓	SPT
	■人魚之烙印	NEC Interchannel	5800日圓	AVG
	KENKI一發！CRANE MASTER激鬥	FAB COMMUNICATION	2500日圓	不詳
	KENKI一發！SHOVEL MASTER激鬥	FAB COMMUNICATION	2500日圓	不詳
	★EXCITING PRO WRESTLING	YUKES	5800日圓	SPT
	★BEST PRICE JUGGERNAUT～戰慄之扉～	TONKIN HOUSE	2500日圓	AVG
	★BEST PRICE黃昏之ODE	TONKIN HOUSE	2500日圓	RPG
17日	SuperLite 1500 Series CYBER大戰略 出擊！遙控隊	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series BUSHING 俱樂部 1 ~防波堤釣~	SUCCESS	1500日圓	SPT
	SuperLite 1500 Series BUSHING 俱樂部 2 ~港口釣~	SUCCESS	1500日圓	SPT
	SuperLite 1500 Series BUSHING 俱樂部 3 ~投下釣~	SUCCESS	1500日圓	SPT
24日	■電光火石MICRO RUNNER	SPIKE	價格未定	RAC
	★PRINCESS MAKER POCKET大作戰(廉價版)	J・WING	SLG	
	★WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN OLYMPIC 2000(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	SPT
26日	■DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG
31日	七田式右腦冒險1~語言ABC 0歲~2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險2~形狀123 0歲~2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險3~語言ABC 2歲~4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險4~形狀123 2歲~4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險5~語言ABC 4歲~6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險6~形狀123 4歲~6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
上旬	■遊戲中學習SERIES英文生字 750	NAGASE	2800日圓	ETC
	～炎難家族～	UNIVERSE開發	5800日圓	不詳
下旬	■FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	5800日圓	ETC
8月	■爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	■COLIN McRAE THE RALLY 2	SPIKE	5800日圓	RAC
	■Simple 1500 SERIES Vol.X THE SHOOTING(暫稱)	D3 Publisher	1500日圓	STG
	TETRIS CARD CAPTOR SAKURA ETERNAL HEART(暫稱)	價格未定	PUZ	
	★INTERNATIONAL SOCCER EXCITE STAGE 2000	EPOCH社	5800日圓	SPT
	★Simple 1500 SERIES Vol.32 THE BOXING	D3 Publisher	1500日圓	SPT
	★Simple 1500 SERIES Vol.33 THE乒乓球	D3 Publisher	1500日圓	SPT
	★Simple 1500 SERIES Vol.34 QUIZ番組	D3 Publisher	1500日圓	STG
	★Simple 1500 SERIES Vol.36戀愛模擬～夏色Celebration～	D3 Publisher	1500日圓	SLG

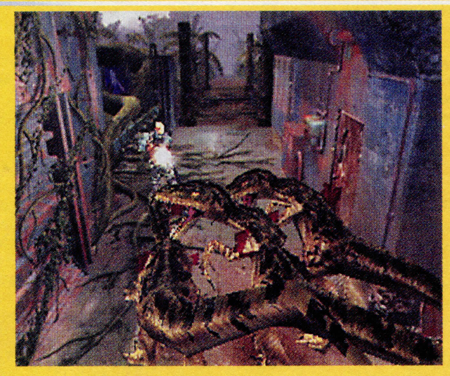
9月

日期	遊戲	廠商	售價	類型
28日	■你的STEADY	CD BROS	5800日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	不詳
	SuperLite 1500 Series 天下之夢 信長秘錄	SUCCESS	1500日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series BURN OUT	SUCCESS	1500日圓	RAC
上旬	DIOROMS	PONOS	價格未定	TAB
9月	■蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	WTC	SPIKE	價格未定	RAC
	★PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU特盛！(暫稱)	PANDORA BOX	1980日圓	不詳
	★PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU特盛！(暫稱)(限定版)	PANDORA BOX	價格未定	不詳
	★PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	價格未定	SLG
10月	■PANDORA MAX SERIES Vol.6 被解僱的翱早	PANDONA	1980日圓	AVG
	PS ZOIDS(暫稱)	TOMY	5800日圓(暫定)	SLG
12月下旬	■PANDORA MAX SERIES Vol.7 ONI零～復活	PANDORA BOX	1980日圓	不詳

遊戲發售時間表

2000年發售

2000年夏	■心跳回憶2 Substories~Dancing Summer Vacation~(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	■SD GUNDAM G GENERATION -F	BANDAI	價格未定	SLG
	■TOMB RAIDER IV：THE LAST REVELATION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	名探偵柯南 3人之名推理	BANDAI	5800日圓	AVG
	砂之EMBRACE～EDEN之里的勒寶	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	RPG創作室4	ASCII	6800日圓	SLG
	MAESTROMUGIC	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
	沉默的艦隊	講談社	5800(預定)	SRPG
	悠久組曲~All Star Project~	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	龍之子FIGHT	TAKARA	價格未定	FIG
	鈴木爆發	ENIX	價格未定	AVG
	BLADE ARTS	ENIX	價格未定	AVG
	北斗之拳	BANDAI	價格未定	不詳
	高2一將軍	ASK	4800日圓	不詳
	手機鈴聲 VOLUME.5	BING KIDS	2480日圓	ETC
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
2000年秋	■METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	■戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	CARTON君	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	價格未定	不詳
	三洋柏青哥天堂 4	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	價格未定	SLG
	★DINO CRISIS 2	CAPCOM	價格未定	AVG



在網上一直盛傳著的《DINO CRISIS 2》終於都在過去的E3中公佈了。今次製作人員將遊戲的重點由「用麻醉槍將恐龍弄暈然後逃走」，改為「用強力的武器將途上的恐龍消滅」，遊戲的爽快感自然倍增了！不過有點可惜的是遊戲的背景由上集的REAL TIME多邊形改為了靜態CG，因此和《BIO HAZARD》非常相似。

	★元祖！動物占卜	CULTURE BRAIN	2800日圓	ETC
	★夢之翼(暫稱)	KID	價格未定	AVG
	★X DRIVER：ZERO	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
2000年冬	SISTER・PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
2000年	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	6800日圓	SLG
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG
	EMBLEM SAGA	ASCII	價格未定	RPG
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
	機動新撰組	ASCII	價格未定	RPG
	音樂創作室3	ASCII	價格未定	SLG
	PANZER FRONT bis(暫稱)	ASCII	價格未定	SLG

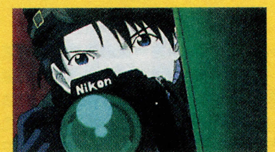
發售日未定

成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HUMSTAR	1500日圓	RPG
KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
PATLABOR THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	待查
Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	CAPCOM	價格未定	ACT
BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	價格未定	SLG
beatmania APPEND GOTTAMIX2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
pop'n music 4	KONAMI	價格未定	SLG
歡樂時光POKAN GOGOGO	BANPRESTO	價格未定	不詳

PlayStation 2

6月

6月1日	建設重型機械格鬥BATTLE 打倒吧金剛！	ARTDINK	6800日圓	FIG
8日	■ALL STAR・PRO WRESTLING	SQUARE	6800日圓	SPT
15日	STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	5800日圓	TAB
	實況WORLD SOCCER 2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
22日	■ROCK'N MEGA STAGE	JALECO	8800日圓	ETC
	HRESVELGR	GUST	6800日圓	RAC
29日	■TVDJ	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	★SCANDAL	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	AVG



在PS上極受歡迎，在1998年起共推出了四集的人氣動畫遊戲系列「YARUDORA」(意即可以操作的劇集)，終於在PS2上登場。利用了PS2的強大DVD播放能力，《SCANDAL》的動畫質素比前作更上一層樓，所有動畫加起來的長度更達到180分鐘，感覺簡直和看OVA沒有分別！

7月

6日	■實況POWERFUL職業棒球7	KONAMI	OPEN價格	SPT
上旬	REISELIED EPHEMERAL FANTASIA	KONAMI	價格未定	RPG
7月	■SILPHEED THE LOST PLANET	GAME ART	價格未定	STG
	AMERICAN ARCADE	ASTROLL	5800日圓(暫定)	TAB
	EX桌球	TAKARA	5800日圓	TAB
	AQUAQUA	IMAGINEER	5800日圓	PUZ
	DREAM AUDITION	JALECO	價格未定	ETC

8月以後

30日	★GAME SELECT 5和	悠紀ENTERPRISE	5800日圓	不詳
中旬	■MAGICAL SPORT 2000甲子園	魔法	價格未定	SPT
下旬	■Pro麻雀 極 NEXT(暫稱)	ATHENA	4800日圓	TAB
	■MAGICAL SPORT GoGoGolf	魔法	價格未定	SPT
8月	■SURFROID傳說之SURF	ASCII	6800日圓	SPT
	■SORCEROUS STABBER ORPHEN～魔術士奧法～	角川書店	6800日圓	ACT
	■GUNGRIFFON BLAZE	GAME ART	價格未定	STG
	■VELVET FILE	DAZ	6800日圓(預定)	不詳
	■GRIPER刃牙BAKI最強列傳(暫稱)	TOMY	6800日圓	ACT
9月	RING OF RED	KONAMI	價格未定	SLG
11月	■鬼武者	CAPCOM	價格未定	AVG

2000年發售

夏	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
	真・三國無雙	KOEI	價格未定	ACT
	X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	將榮冠給你 往甲子園的道路	ARTDINK	價格未定	SPT
	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
秋	Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	價格未定	RAC
冬	■活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	不詳
	■電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
	CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	MIGHT AND MIGIC(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	1/4	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
2000年	GUN HEARTS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	THE FLINTSTIONES VIVA ROCKVEGAS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	THE MECHSMITH	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	MAXMISS RUN=DIM	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	上海four element	SUNSOT	價格未定	PUZ
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
2001年春	■MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	爆走貨車傳說 3	SPIKE	價格未定	RCG
2001年	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG

發售日未定

■劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999	SQUARE	6800日圓	SPT
■Angelique Toris	KOEI	價格未定	SLG
■motogp	NAMCO	價格未定	RAC
■鄭問之三國誌	GAME ART	價格未定	SLG
■東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
SNOWBOARD SUPER CROSS	Electronics Arts Square	6800日圓	SPT
AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	待查
GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
Z.O.E.(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
成為Pilot!2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
BEST PLAY職業棒球	ASCII	價格未定	SPT
HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
1 ON 1GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
玉繭物語2(暫稱)	元氣	價格未定	RPG
SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG

	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
	Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	機動戰士GUNDAM(暫稱)	BANDAI	價格未定	STG
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
	EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	不詳
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	不詳
	DAY OF WALPURGIS	KONAMI	價格未定	AVG
	全日本PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	DRUMMANIA 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	DRUMMANIA 2DX(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	★最強東大將棋3(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB

Dreamcast

6月

1日	★打高爾夫吧！攻略PACK	SOFTMAX	價格未定	ETC
8日	POKEKANO~由美、靜香、史緒~	DATAM POLYSTAR	6800日圓	SLG
15日	■ANIMASTER	AKI	5800日圓	SLG
22日	■人生Game for Dreamcast	TAKARA	5800日圓	TAB
	首都高BATTLE 2	元氣	5800日圓	RAC
	ADVANCED大戰略～歐洲之嵐、德國閃電作戰～	SEGA	6800日圓	SLG
29日	■Memories Off Complete	Kid	6800日圓(預定)	AVG
	■JET SET RADIO	SEGA	5800日圓	ETC
	■機動戰士高達 基力之野望 自護之系譜	BANDAI	6800日圓	SLG
	ROOMMATE NOVEL~佐藤由香~	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	NET de PARA	TAKUYO	6800日圓	TAB
	IMPERIAL之鷹FIGHTER OF ZERO	GLOBAL A ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	Street Fighter III 3rd Strike Fight for the Future	CAPCOM	5800日圓	FIG
	RECORD OF LODOSS WAR羅德島戰記 邪神降臨	角川書店	6800日圓	RPG
	MR DRILLER	NAMCO	4800日圓	PUZ



6日	★NEPPACHI II	DAIKOKU電機	4800日圓	SLG
13日	★REVOLT	TAITO	3800日圓	RAC
27日	■育成打比賽的馬匹吧！	SEGA	6800日圓	SLG
	■特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	5800日圓	ARPG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
	ZUSAR VASAR	REAL VISION	4800日圓(予定)	RAC
7月	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	★Virtua Athlete 2K	SEGA	價格未定	SPT



2000年悉尼奧運會在年底就會舉行，各大遊戲廠商當然不會放過這個推上運動遊戲的最好時機。除了KONAMI的「全機種制霸」《加油日本！》系列外，SEGA的《Virtua Athlete 2K》看來也非常不錯。遊戲中的競技項目有7種，玩者又可以設計自己獨有的角色，而且還對應了NETWORK(希望香港也有份啦)，可以稱得上是再理想的陸上競賽遊戲。

8月以後

3日	■GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	★打高爾夫吧！APPEND COURSES ADVENTURE編	SOFTMAX	1980日圓	ETC
10日	■COOL COOL TOON	SNK	5800日圓	ACT
	■土偶戰紀~霸王~	VICTOR INTERACITVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
24日	■RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
9月	★打高爾夫吧！APPEND COURSES SURVIVAL編	SOFTMAX	1980	

2000年

夏	■NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	價格未定	AVG
	■TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY?	5800日圓	SLG
	熱鬥(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	METAL MAX WIDE EYES	ASCII	價格未定	RPG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	ECCO THE DOLPHIN Defender of the Future	SEGA	價格未定	AVG
	NAPPLE TALE～Arisia in daydream～	SEGA	價格未定	ARPG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	價格未定	RAC
	ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG
	仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	價格未定	AVG
	RUNE JADE	HUDSON	價格未定	RPG
	ELDORADO GATE	CAPCOM	2800日圓	RPG
	青之6號 歲月不待人～TIME AND TIDE～	SEGA	價格未定	AVG
	SEGA TETRIS(暫稱)	SEGA	2800日圓	PUZ
	LOVE HINA～突然之ENGAGE HAPPENING(暫稱)	SEGA	5800日圓(暫定)	TAB
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	★F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	VIDEO SYSTEM	5800日圓	RAC
秋	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓	SRPG
	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
	叮噹(暫稱)	SEGATOYS	價格未定	SLG
	ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	ILBLEED	SEGA	價格未定	ADV
	CARD CAPTOR SAKURA DC(暫稱)	SEGA	5800日圓	ETC
冬	HAPPY★LESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
2000年	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	私立JUSTICE學園2(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	ANIMASTER PUZZLE	久禮深雪事務所	價格未定	PUZ
	Kanon	NEC Interchannel	價格未定AVG	
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	FANTASY STAR ONLINE	SEGA	價格未定	RPG
	NIGHTMARE CREATURES II(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	JET COASTER DREAM 2(暫稱)	發售商未定	價格未定	SLG
2001年	★SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT



SEGA好像終於都明白到，他們在SATURN時代其中一個失敗的原因是太少名作的續篇。好像《SONIC》、《夢幻之星》等名作本應是很有叫座力的，但SEGA卻總是喜歡開發全新遊戲(雖然這絕對是好事……)。說回《SONIC ADV 2》，從畫面的質素來看和上集並沒太大差異，但相信SONIC TEAM一定會在系統上為大家帶來驚喜！

發售日未定

	■職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	DARK EYES(暫稱)	NESTICK	價格未定	RPG
	ALU · GU · LATE(暫稱)	TAKUYO	價格未定	SRPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	莎木 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO (暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	未定
	10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
	pop'n muisc 4(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	GUNSPIKE	CAPCOM	價格未定	STG
	COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
	OUT TRIGGER(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	18WHEELER(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	F355 CHALLENGE	SEGA	價格未定	RAC

NINTENDO 64

6月

23日	EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	6800日圓	RAC

7月

13日	加油日本！奧運2000	KONAMI	7800日圓	SPT
	MARIO TENNIS 64	任天堂	6800日圓	SPT
7月	★叮噹3大雄之町SOS!	EPOCH社	6800日圓	ACT

8月

11日	■MARIO STORY	任天堂	6800日圓(預定)	RPG

2000年

夏	WWF WRESTLE MANIA 2000(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
	不思議迷宮系列 未來之思寧2～鬼襲來！思寧城！～	CHUNSOFT	價格未定	ARPG
秋	■SPUER BLACK BASS 64	STARFISH	6800日圓	SPT
2000年	EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
	PERFECT DARK(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓(預定)	RPG

發售日未定

	BIOHAZARD 0(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG

遊戲發售時間表

NINTENDO 64 DD

6月

	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

2000年

夏	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG

發售日未定

	薩爾達傳說64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	設計衛門DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO

6月1日	METAL SLUG 3	SNK	32000日圓	ACT

NEO-GEO POCKET

6月

22日	傳說之OGRE BATTLE外傳	SNK	3800日圓	RPG
	傳說之OGRE BATTLE外傳 限定BOX(NGP透明藍版同梱)	SNK	10000日圓	RPG
	NEO · BACCARA(對應無線)	SNK	價格未定	TAB
6月	加油阿呆君(暫稱)	SNK	價格未定	ETC

7月

6日	■THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE	SNK	3800日圓	AVG
20日	PACHISLOT ARUZE王國POCKET PORCANO2	ARUZE	3800日圓	SLG
7月	■ROCKMAN BATTLE&FIGHTERS	CAPCOM	4800日圓	ACT
8月				
3日	★NGP BEST COLLECTION SNK VS CAPCOM激突 CARD FIGHTERS SNK SUPPOTER'S VERSION	SNK	2800日圓	TAB
	★NGP BEST COLLECTION SNK VS CAPCOM激突 CARD FIGHTERS CAPCOM SUPPOTER'S VERSION	SNK	2800日圓	TAB
10日	■COOL COOL JAM	SNK	3800日圓	ETC
	■DELTA WRAP	IOSIS	3800日圓	PUZ

發售日未定

	NIGERONPA(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	MAGICIAN LORD(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	SNK CHARACTER RACE GAME(暫稱)	ITL	價格未定	RAC

GAMEBOY

6月

2日	BOYON之DUNGON ROOM 2	HUDSON	3980日圓	RPG
10日	■仙魔大戰2000 CHALLENGE CARD GB	IMAGINEER	3980日圓	ETC
15日	HUNTER×HUNTER～HUNTER之系譜～	KONAMI	4500日圓	SRPG
29日	MR DRILLER	NAMCO	3800日圓	PUZ
30日	■井上洋介之麻雀教室GB	ATHENA	3800日圓	TAB
	■OJARU丸～滿願神社是緣日！～	MTO	4280日圓	TAB
	■漢字BOY2	J · WING	4800日圓	ETC
	母名之大冒險	SUNSOFT	3980日圓	ACT

7月

7日	■DATA NAVI職業棒球	NOW PRODUCTION	4300日圓	SPT
13日	遊戲王DUEL MONSTER III三聖蹲神降臨	KONAMI	4500日圓	SLG
	加油日本！奧運2000	KONAMI	4500日圓	SPT
14日	■OJARU丸～月夜是池的寶物～	SUCCESS	3980日圓	TAB
	DOKANBON！？MILLENNIUM QUEST	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	3980日圓	RPG
19日	SURVIVAL KIDS 2～脫出！雙子島～	KONAMI	4500日圓	RPG
21日	■爆走貨車傳說GB SPECIAL 男度胸之天下統一	KID	3980日圓	RAC
	★ROCKMAN X(暫稱)	CAPCOM	3980日圓	ACT
28日	■櫻大戰GB檄・花組入隊！	MEDIA FACTORY	4800日圓	AVG
	■金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	★KO～THE PRO BOXING～	ALTRON	4500日圓	SPT
中旬	Dear Daniel之Sweet Adventure～尋找Kitty～	IMAGINEER	3980日圓	ACT
	Hello Kitty之Sweet Adventure～想見Daniel～	IMAGINEER	3980日圓	ACT
7月	■POCKET LOVE HINA	MAVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	■華蘭虎龍學園～花札・麻雀～	J · WING	4800日圓	TAB
	■DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	■收集後玩 熊熊布先生 森之寶物	TOMY	3980日圓	AVG
	MEDAROT 3 KABUTO VERSION	IMAGINEER	4300日圓	SLG
	MEDAROT 3 KUWAGATA VERSION	IMAGINEER	4300日圓	SLG

8月

4日	■SOUL GETTER放課後冒險RPG	MICRO CABIN	3980日圓	RPG
	■Magical Chase GB	MICRO CABIN	3480日圓	STG
	■ZOKUZOKU HEROS	MEDIA FACTORY	5980日圓	RPG
25日	★新世紀EVAGELION麻雀補完計劃(暫稱)	KING RECORD	3980日圓	TAB
中旬	PERFECT CHORO Q	TAKARA	3980日圓	RAC
8月	GB ZOIDS(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
	★ELEVATOR ACTION EX	ALTRON	價格未定	ACT

9月

	■GO!GO!順風車 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	■飛龍之拳 MILLENNIUM	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	■POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG

2000年

夏	■DONKEY HOTE要去	ATLUS	4500日圓	ETC
	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	價格未定	RPG
	筋肉番付GB2～挑戰！究極BATTLE	KONAMI	價格未定	SLG
	DANCE DANCE REVOLUTION GB	KONAMI	4800日圓	SLG
	WORLD SOCCER 2000	KONAMI	4500日圓	SPT
	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	攜帶電獸TELEFANG POWER VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	攜帶電獸TELEFANG SPEED VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	在哪處也PACHINKO GB「CR MONSTER HOUSE」	TAM	3980日圓	SLG
	BAY BLADE FIGHTING TOURNAMENT	HUDSON	價格未定	AVG
	釣魚ADVENTURE KITE之冒險	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	SPT
	★Tweety's High Flying Adventure	KEMCO	價格未定	不詳
2000年	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4200日圓	SPT
	BILLIARD CLUB	ASTRON	價格未定	SPT
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	POKEMON ATTACK(暫稱)	任天堂	3800日圓	PUZ

發售日未定

	■忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	beatmania GB NET JAM(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的斯寧GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	SLG

Wonder Swan

6月

1日	■HUNTER ×HUNTER繼承意志者	BANDAI	3800日圓	RPG
29日	Rainbow Island Partys☆Party	Mega House	4200日圓	ACT
6月	FIRE PRO WRESTLING for Wonder Swan	加賀TECH	3980日圓	SPT
7月	SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT	BANDAI	3800日圓	SLG
	From TV Animation ONE PIECE(暫稱)	BANDAI	3800日圓	TAB
	名偵探柯南(暫稱)	BANDAI	3600日圓	AVG
8月3日	FLASH～戀人君～	光文社	4200日圓	AVG
10日	RING INFINITY	角川書店	3500日圓	AVG
8月	■工作的陵行鳥	SQUARE	4200日圓	RPG
9月	GATE DE GET！SERIES SWAN DE QUIZ！挑戰右腦(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	GATE DE GET！SERIES TRIPLE PUZZLE(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC

2000年發售

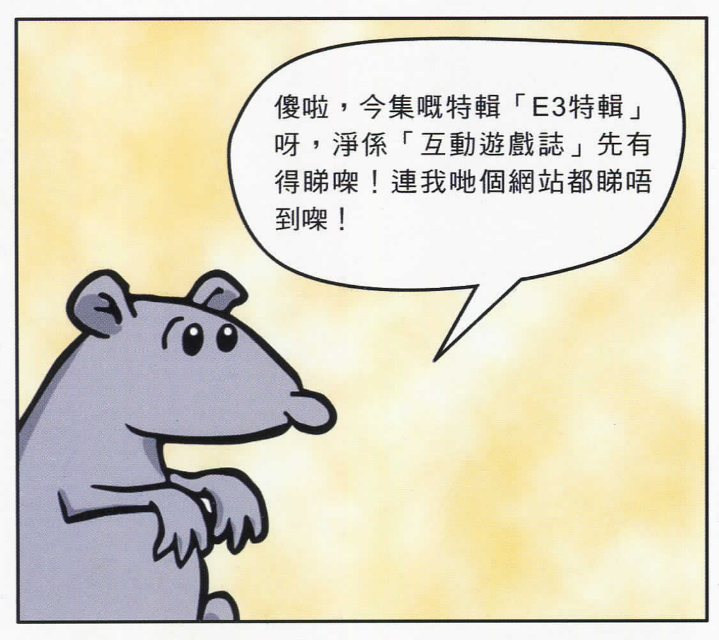
夏	■東京魔人學園符咒封緣	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG
	黑曝之諾亞～CELLQUEST CHRONIC～	GUST	3980日圓	RPG
	超級機械人大戰COMPACT 2第2部：宇宙激震篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
冬	■KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	價格未定	AVG
	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	聖劍傳說2	SQUARE	價格未定	ARPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

發售日未定

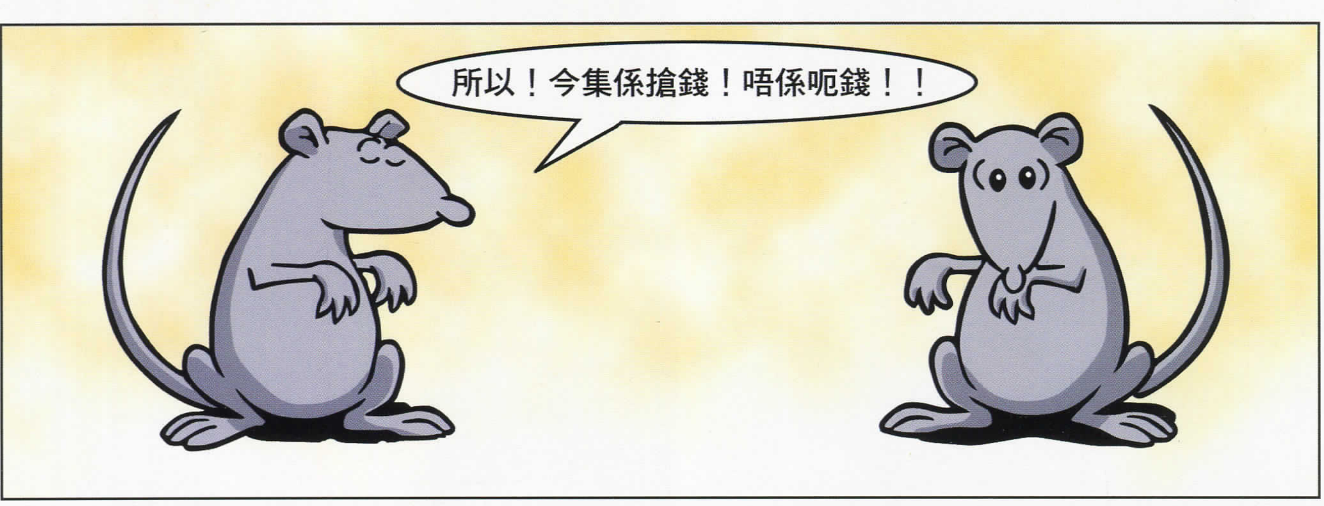
	麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB

碌架的日常生活









互動遊戲誌第42集
5月26日於互動電視上映



互動遊戲誌由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com

逢隔周五於互動電視上映